GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-
MATERIAL COLLECTION

ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-

MATERIAL COLLECTION

ギルティギア2 オーヴァチュア 設定資料集

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-
MATERIAL COLLECTION

9 784797 394870

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-
設定資料集

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

✚本書描きおろしカバーイラスト
当初シンとカイだけのつもりでレイアウトしましたが、主人公不在はちょっとさみしすぎる……ということで、ソルを追加しました。シンとカイに不思議なポーズをとらせたのは、一枚絵として映える構図を模索した結果です。（石渡）

「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」パッケージイラスト

マスター全員をとりだして集合体として見せるのもひとつの手だったんですが、ゴチャゴチャした印象になりそうなので現在のようなイラストになりました。個人的に集合イラストがあまり得意ではない、……というのも理由のひとつです。(石渡)

「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」海外版パッケージイラスト

海外版のパッケージならアクリルガッシュで描いたほうが雰囲気が出るとは思うんですが、あえて日本的なタッチを強調したほうが文化的なインパクトがあるかな……と。そういった狙いもあり、コミックス的なペンタッチで描いてみました。(石渡)

「ギルティギア2 オーバーチュア オリジナルサウンドトラック Vol.2」パッケージイラスト

サウンドトラックのジャケットは、いつもゲームのキャラクターのコスプレをした女性をモチーフに描いています。今回はヴァレンタインのコスプレです。「エロすぎんじゃねぇか？」「ギリギリじゃねぇか」みたいなご指摘もあり、反省しています。（石渡）

「ギルティギア2 オーバーチュア コンプリートガイド」カバーイラスト

カメラアングル的な構図と一枚絵としての"まとまり感"を意識して描いたイラストです。見どころはデニム生地的な装飾で、「これはオレだけのものだぞ」と主張しようかと(笑)。今後はこの装飾を自分の中で昇華させていきたいと思っています。(石渡)

CONTENTS

■クリエイターコメント及びキャラクターボイスについて

クリエイターコメントにある「（石渡）」の記述は、本作のゼネラルディレクター石渡太輔氏によるもの。同じく「（本村）」の記述は、リードデザイナー本村純也氏によるものです。また、キャラクターボイスの資料は開発時のものであり、実際のゲーム中で使われていないものも含まれています。

■キャンペーンモード：ストーリーダイジェスト

アクションとリアルタイムストラテジーの融合による、新ジャンルの対戦ゲームとしてリリースされた『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-』。その見どころのひとつに、主人公ソル=バッドガイを中心に繰り広げられる戦いの物語を描くキャンペーン（ストーリーモード）がある。本作を未だ体験していない読者のために、下にキャンペーンのあらすじを掲載した。本書の各種設定資料をより深く楽しむための一助としてほしい。

タイトル	あらすじ
#0「ざらつき」	賞金稼ぎの旅を続けるソル。キャンプにて「あの男」の影を振り払うように黙々と剣を振るうソルに、旅を共にする少年シンがうるさいとかみつく。
#1「その影ははばからず」	厳重に管理されているGEARたちが消失する不可解な事件が発生。それと同時にカイが治めるイリュリアに「ヴィズエル」と呼ばれる謎の軍勢が出現する。
#2「目覚ましはいつも、不意に鳴く」	ヴィズエルに圧倒されるイリュリア軍。その頃、ソルたちの前にも同じ手の者が立ちはだかるが、イズナと名乗る人外の者の助けによって撃破に成功する。
#3「昨日の陽は昨日の空」	イリュリアに急行すべく、イズナの転移法術によって黄泉平坂を進むソルたち。しかし、ヴィズエルの手によって洗脳されたイズナの仲間たちが襲いかかる。
#4「知れど、見えず」	イリュリアはすでにヴィズエルの手に堕ちていた。事件の首謀者として姿を現した少女は、ソルにとってどこか見覚えのある顔をしていた。
#5「戦史は、警鐘を見つめ」	血の匂いで満ちた城内。玉座には封印されたカイの姿があった。そこに、永きにわたるソルの宿敵「あの男」の側近であるレイヴンが現れる。
#6「芽吹く鍵穴」	「鍵」を求めて執拗にイリュリアを襲うヴァレンタイン。サーヴァント召喚の術を身につけたソルは、彼女をあと一歩まで追い詰めるも取り逃がしてしまう。
#7「皮肉にも賢者」	シンに留守を預け、イズナとともにガニメデに向かうソル。カイを救うため、彼はGEARたちを率いるDr.パラダイムに半ば脅迫に近い形で助力を求める。
#8「雫」	Dr.パラダイムの見識の高さに驚かされるソル。一刻も早くイリュリアに連れ帰りたいところに、ガニメデのGEARを狙うヴァレンタインが現れる。
#9「黄泉平坂」	カイ救出が優先事項と判断したDr.パラダイム。彼を救う手だては黄泉平坂に隠した自身の研究スコアにあると言う。ソルはスコアの回収をめざす。
#10「誰が為に剣、わが手に」	スコアを回収し、イズナの仲間の洗脳を解くことに成功したソルたちはイリュリアへ急ぐ。そのころ留守を預かるシンは言いようのないいらだちを覚えていた。
#11「差し伸べても」	封印を解かれたカイ。臣民の犠牲を悔やむ父の姿に、息子であるシンは激しく憤り外に飛び出す。複雑な父子の関係を察し、彼を追う者はいなかった。
#12「私欲はまばゆく」	再びイリュリアに現れたヴィズエル。シンは怒りに任せて一人立ち向かう。しかし、それは「鍵」たる資質を持つシンを捕らえる罠であった。
#13「楽園と呼ばれた檻」	拉致されたシンを助けるべく、ヴァレンタインのあとを追うソルとイズナ。城に残るカイとDr.パラダイムたちの前にヴィズエルの大群が刻々と迫り来る。
#14「昼行灯（ひるあんどん）」	ベル・カント・ヴァレイに張り巡らされた陰陽結界。特異な生い立ちから攻略の術を知るイズナは、結界を解くべく地下世界を駆けめぐる。
#15「羅針盤は示さず、ただ咆えた」	ソルはシンの身柄を無事に確保するも、すでにキューブ進入の「鍵」となるGEAR細胞をシンから手に入れたヴァレンタインはバックヤードへと姿を消してしまう。
#16「静かな宵に光をともし」	迫り来るヴィズエルの大軍。追跡もここまで……と思われたそのとき、イリュリア軍を率いたカイが救援に現れる。遂に父子が並び立つ。
#17「魔人」	突如現れた「あの男」。思わぬ宿敵の登場に体を震わせるソルだったが、世界を救うため「あの男」によって開かれたバックヤードの扉に足を進める。
#18「少女誕生」	バックヤード。ソルがキューブを破壊する時間を稼ぐために、シンとイズナ、Dr.パラダイムが巨大なマシンと化したヴァレンタインを相手に決死の戦いを挑む。
#19「序曲 -OVERTURE-」	ソルたちの活躍でキューブ進入を阻止されたヴァレンタインは暴走する。ソルは彼女との決着を付けるために、一人バックヤードに残る。
#20「カーテンコール」	ヴァレンタインを倒し、世界は救われたが、すでにバックヤードの扉は閉じられた。ソルが現世に帰る手立ては尽きたかのように思われたが……。

GUILTY GEAR2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

SOL BADGUY

ソル=バッドガイ

戦士としての顔はもちろん、科学者としての一面を持つソル。
彼のトライブは、メカニカルなマシンをモチーフにしたもので構成されている。

CONTENTS

比類なき懺悔

遠くない将来、世界の新首都になると目される近代建築が立ち並ぶ都市イリュリア。
賞金稼ぎとして生体兵器を狩ることを生業とする男――ソル＝バッドガイが知人の要請に応じてこの地を訪れたのは年の瀬も差し迫る冬の時期であった。
「…この先の聖堂にいると思います」
説明を終えた女性は最後にそう結び「どうか、あの人を…」と付け加えて深々と頭を下げた。リボンで束ねられた長い髪が揺れてサラサラと背中から零れる。
「面倒くせぇな…」
仏丁面のまま、ソルは淡白な言葉を返した。特に不機嫌なわけではない。彼を知る者であれば、その様子は普段と変わらないと感じるだろう。
「…このガキが？」
ソルが視線を下方に移して言う。先ほどから女性の足元――彼女のスカートの陰に隠れるようにして自分を恐々と見上げる男の子の姿が気になっていた。見た目の年頃は三～四歳。淡い金色の髪に陶磁器を思わせる白い肌、整った目鼻立ちと萌黄色に輝く左目。それらを上品に包み込む服装。小さな手の片方には女性のスカートを握り締め、もう片方には自分の顔ほどもある大きなぬいぐるみを大事そうに抱えていた。男の子だという予備知識がなければ女の子だと勘違いしていたかもしれない。整い過ぎた容姿からはどこか現実離れした印象を受けた。そのような総合的な美の調和の中において、一際に異質を放ち、目を引く箇所があった。右目である。
男の子の右目には不吉な何かを覆い隠すかのように眼帯が装着されていた。その一点だけが芸術的な調和を奏でる他の部分とのバランスを極端に崩し、不気味なほどに現実的だった。ソルは一瞬、瞬きを忘れ見入ってしまった。ソルの視線が気になったのか、少年と呼ぶには幼すぎる男の子は視線を逸らし、その身をさらに奥深く母の陰に沈めた。
「…はい、私の…いえ、私たちの子供です。半年ほど前に授かりました」
ソルは確信した。男の子の背丈はすでに母親の腰ほどもあり、半年前に生まれたにしてはあまりにも大きい。無論、人間の成長速度ではありえない。母親の表情が翳る。本来であれば女性の人生において最も多幸な時期の筈である。しかし、彼女はその時期において幸福の全てを享受できない状況にあった。
石畳の上をゆくソルの足取りは重い。昼下がり、上級官僚用に区画分けされた高級住宅街の人影はまばらだ。昼食の準備を進めているのだろうか――通り過ぎる民家から漏れる炊煙が鼻腔をくすぐる。
入り組んだ路地を曲がると、程なくして視界が開けた。石造りの建造物が目に入る。
木戸を開け、足を踏み入れる。室内には大きな空間が広がっていた。中は仄暗く、空気は外界以上に乾燥している。上方からはわずかな光が差し込んでいた。壁面のステンドガラスから採光しているようだ。
視線を正面に戻すと、すぐ下に聖母の像。そして――その聖母像に向かって片膝をつき、祈りを捧げるひとりの青年の姿があった。他に人影はない。青年の傍らには愛用の剣が置かれている。
ヤツとの再会は何年ぶりだろうか？　最後に会ったのは…。思いを巡らせているうちに足音に気付いた青年が一瞬ハッとしたように顔を上げ、振り返った。
「……ソル？」
その言葉には驚きと戸惑いが入り混じっていた。二人の視線が交錯する。刹那、ソルは息を飲み、眉を顰めた。
そこにはソルが記憶していた青年の印象――カイ＝キスクの面影からはおよそ程遠い顔があった。頬は痩け生色を失い、眼の下に大きな隈を作り、唇は乾きひび割れ、瞳には光が見えない。そして、何よりも――右目には先ほどのシンという子供と同様に眼帯を装着していた。
「フン…なるほどな…」
呆れた様子を故意に内含させソルが声を掛けた。カイは応えない。しばらくの静寂。二人の間を冷めた空気が包んだ。乾燥した空気を振るわせて時刻を告げる鐘の音が響いた時、カイが先に静寂を破った。
「…何をしに…来た？」
喉が渇いているのだろうか。絞り出すように言葉を吐き出す。
「テメェの神に頼まれたんだよ。懺悔が長すぎるってな」
「…どういう意味だ…？」
言い捨てるように呟くカイ。しかし、その言葉を待たずしてソルが間合いを詰めボディブローを放つ。咄嗟に側面に転がるように身を翻して攻撃を回避するカイ。
「な、何をするんだ、お前はっ！？」
「以前にもまして、ムカつくツラになりやがって…」
「ふざけるのも大概にしろっ！」
カイが勢いよく床を蹴り、掴みかかる。ソルはその場を動くことなく、自身に伸びてきたカイの腕を掴み上げた。
「お前に…、お前に…私の正義が理解るものかっ！」
一句一句を絞り出すようにカイは叫んだ。それはまるで自問自答している響きがあった。
「テメェの正義なんざに興味はねぇんだよ！」
ソルの大剣が横薙ぎに空を裂く。咄嗟に構えた封雷剣でその攻撃を防ぐカイ。二つの剣が激しくぶつかり合い、火花を散らし、室内に轟音が反響する。
「遊んでやる。おっと、初端っから全力で来いよ？」
カイは唇を噛みしめ、拳を握りしめた。殺気が篭もると、にわかに封雷剣に雷が宿る。
一閃――カイの繰り出した素早い一撃を面白くないと言わんばかりに力任せに弾き返すソル。
「懺悔はここからだ…！」

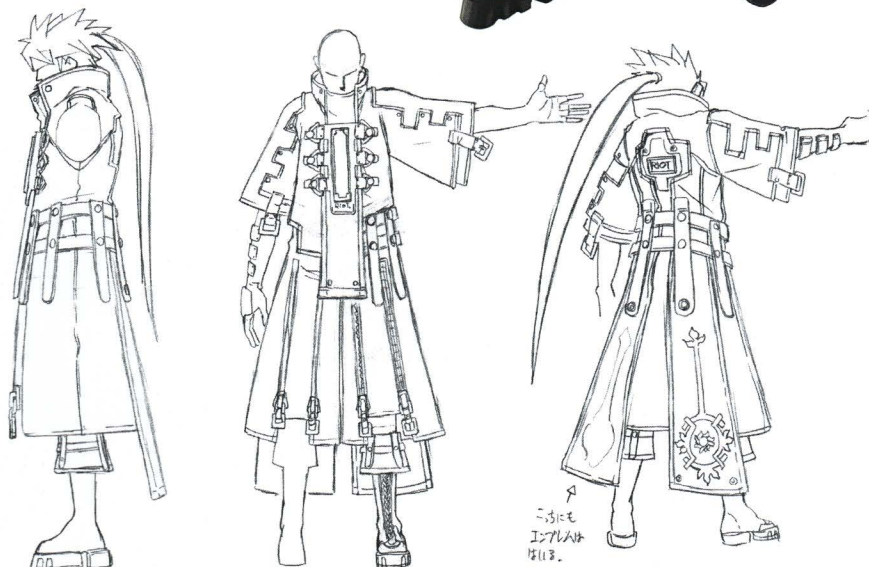
数多の剣戟を重ね、二人の間合いが離れた。カイの攻撃はその殆どが避けられ、弾き返され、そして時に逆撃を受けた。元々、精神面・肉体面共に完調ではなかったカイである。疲労感を隠せず、愛剣に身を預けるようにして息を吐く。片やソルは平然そのもの、疲労は見えない。
「どうした、もう終わりか？」
「……ハァ…、ま、まだ…だ！」
気力を奮い立たせ再びカイが立ち上がる。額から噴き出した汗が滴となって零れ落ちた。何時しかカイの顔は紅潮し血色が戻ってきていた。眼光もまた本来の輝きを取り戻しつつある。
「ちったぁマシな顔になってきたか？　…いや、まだ足りねぇな！」
ソルが再び大剣を構える。その動きに呼応してカイもまた身構えた。大きく一歩を踏み込むソル。剣を振りかぶった刹那――
「や、やめてっ！」
足下には、およそ殺伐とした場には相応しくない何かが纏わりついていた。
「…シンっ！？」
「なんだ、ボウズ。どうした？」
シンは必死にソルの足にしがみつき、その手を離そうとしない。
「パパのこと…だいきらい…だ。けど、パパがケガするとママがなくんだ。ママをなかすやつは…ゆ、ゆるさない！」
「…そうか。小僧、俺が怖くねぇのか？」
ソルを恐れているのは一目瞭然である。今にも泣き出しそうな表情。ぬいぐるみを持つ手が小刻みに震えている。
「こ、こわいよ。だけど…ゆ、ゆるさない！」
自分の倍以上もある大男に向かって気丈に立ち向かいシンは言い放った――。
カイの手から離れ落ちた剣が床を叩く。右目から溢れ出した涙が滴となって頬を伝った。
「やれやれ…、テメェより息子の方がよっぽど立派じゃねぇか」
ソルは頭を掻いた。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「ソル…ひとつ、頼みたいことがある…」
「……あァン？」
「息子を…シンをしばらく預かってくれないか…？」
「…んだと？」
「無理を承知で…頼みたい…」
突然の申し出に意表をつかれたソルはめずらしく狼狽した。当の本人は二人の会話を理解しているのかいないのか、オドオドとした様子で交互に二人を見比べている。
「…それが、テメェが出した答えか？」
ソルが問い返す。
「…いや違う。だが、少しだけ時間をくれないか。この子や妻が笑える世界を創るまで…」
カイは淀みなく答えた。ソルが不敵な笑みを浮かべる。
「ふん…、どんな風に育っても文句はねぇんだな？」

TRIBE MASTER CHARACTER **SOL BADGUY**

ソル=バッドガイ

✚無骨で面倒くさがり屋。口数は少なく、必要最低限度の言葉しか口にしない。その性格はあらゆる行動に反映されていて、自ら繰り出す攻撃にも、荒削りでありながら一撃必中であるところに表現されている。人当たりは冷たいが、悪党ではない。✚100年以上もの昔、聖戦の引き金を引いた「あの男」によってギアへと改造された元科学者。過去を捨て、自らの運命に決着をつけるべく「あの男」の足跡を追う日々を過ごしている。現在はソル=バッドガイと名乗り、シンと共に旅を続けている。

✚クリエイターコメント

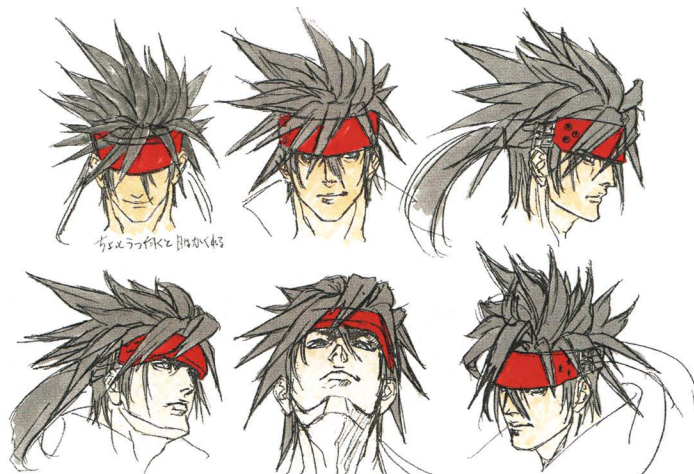
ソル自身には大きな違いはないんですが、ナンバリング作品ということで衣装のデザインを見直しています。従来の作品は非常にタイトな衣装を身につけていますが、本作の世界観にそぐわないんですね。そこで、和製RPGみたいなものを意識して描いてみました。当初はロングコートを羽織らせたりもしたんですが、シルエットが既存のキャラクターに似ているためボツに……。独自性を出そうとあれこれと試行錯誤をした結果、袴をスネのあたりまで上げたような衣装になりました。武器のカタチも従来から変わっていますが、同じ封炎剣です。これはソルが封炎剣を改造しているという設定があって、ゲームのシステムに合わせて剣がレベルアップしていく工程を剣自体のモデルでも見せていこう、と。最終形態はゴツイ感じになるため、初期段階の封炎剣はシンプルなデザインにしています。(石渡)

格闘ゲームの頃とはガラッと印象の異なるコスチュームになっているのが新鮮でした。同時に、ブカブカで布生地に余裕のある衣服だったために、体のラインがつかみづらく、モデリングに苦労した記憶があります。たしかマスターの中では一番最初にモデリングを行ったキャラクターでした。そのせいもあって開発が進み技術もこなれてきたあとに見直すと、「なんじゃこりゃ！」と。最初のモデルは今見ると貧弱そうでひどいモンでした。開発中にも2～3回、大幅な修正をしたキャラクターです。おかげで最終的にはかなり存在感のある、主人公らしいシルエットになりました。マスター全体にいえることですが、テクスチャやポリゴン数を変にケチったのは失敗でした。もっと豪勢に使えば良かった。(本村)

✚PROFILE

ソル=バッドガイ(CV：中田譲治)	
身長	182cm
体重	74kg
血液型	不明
出身	アメリカ
誕生日	不明
アイタイプ	赤
趣味	QUEENを聞くこと
大切なもの	QUEENの「シアーハートアタック」のレコード
嫌いなもの	努力、がんばること

✚決定稿(バストアップ／全身)

✚設定(三面図)

✜設定（表情）
ちょっとうつ向くと目はかくれる
✜設定（キャンペーン用コスチューム）
✜デザイン案

✣設定(コスチューム)

✣設定(武器通常時)

ソルの剣 LEVEL.1

真横図

自転車やバイクの
チェーン。

上下左右対称

✣設定(各種装飾品)

胸あてのパーツ

ボタンの形状は
普通のもの。鉄製
とくに変ったデザイン
ではない。

前ダレをとると…

厚みを感じる
程度に

手袋。

腕まわり

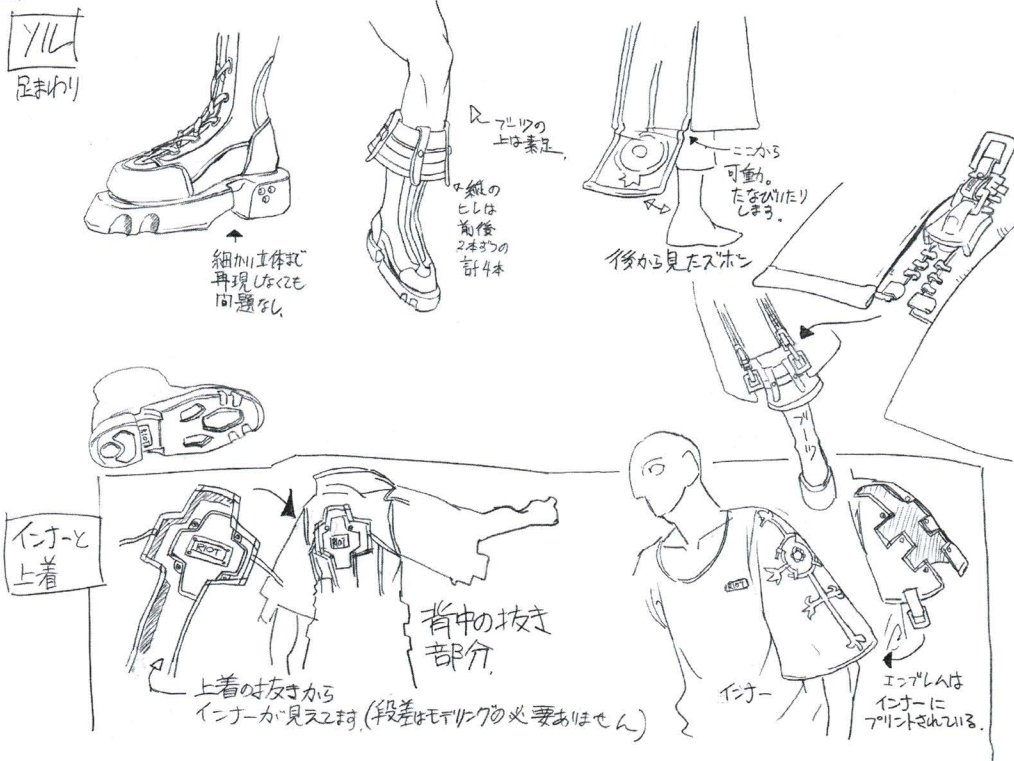
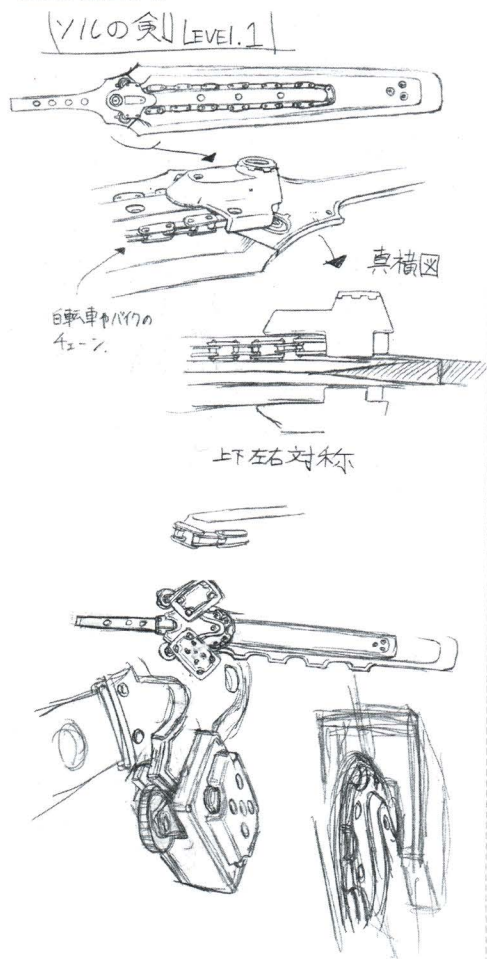
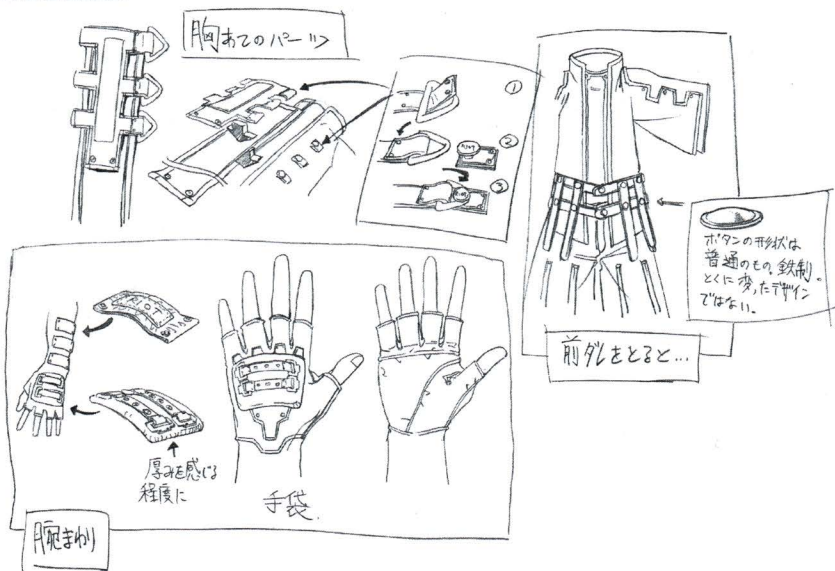
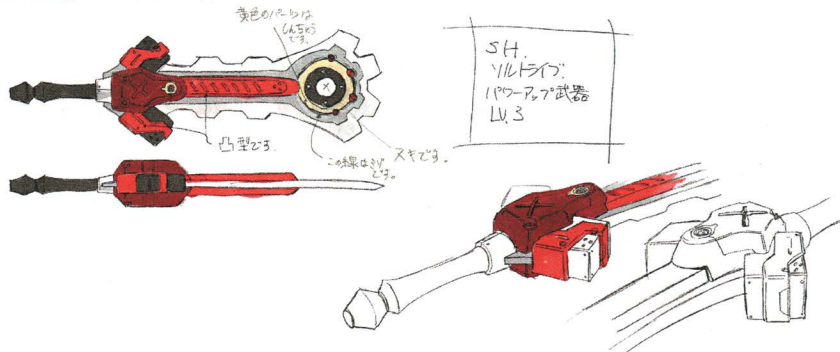
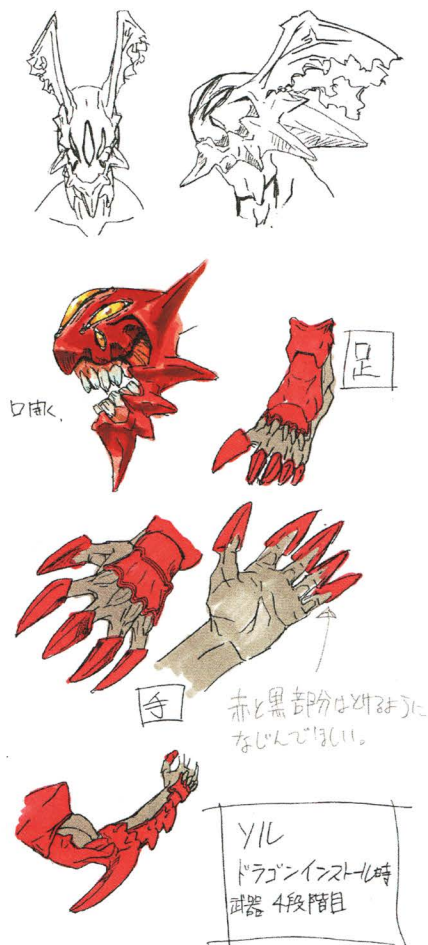
✣設定(武器パワーアップ時)

黄色のパーツは
しんちゅう
です。

凸型です。

この線はキズです。

スキです。

SH.
ソルドライブ。
パワーアップ武器
LV.3

✣設定(ドラゴンインストール時)

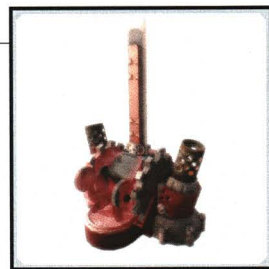
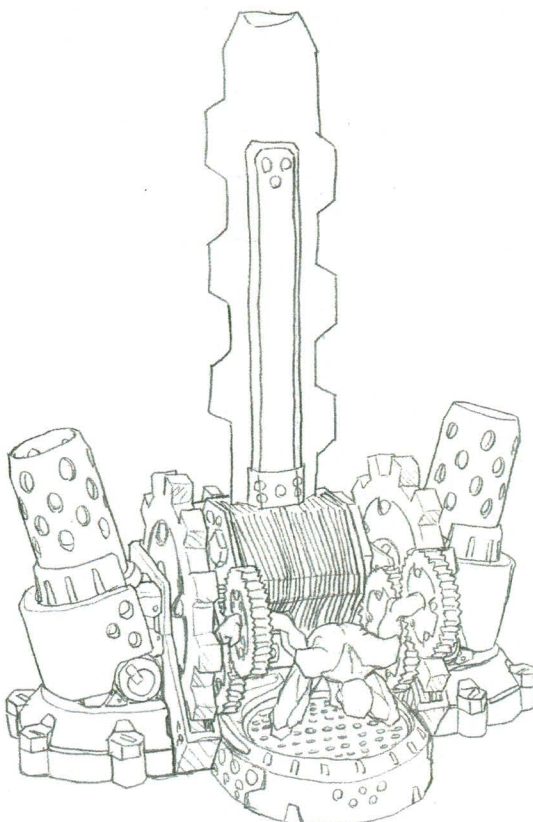
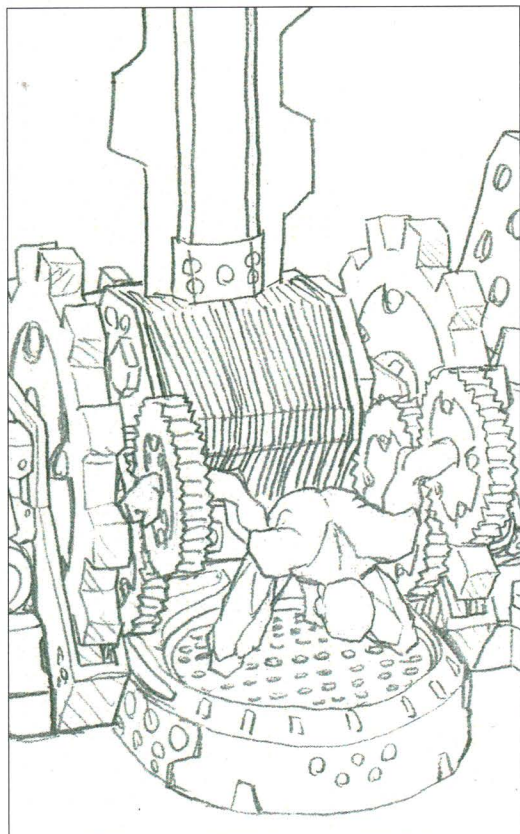
✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	ふっ／はっ／おら／てぁ／はぁ！／おおお
攻撃(大)	でぇぇあ！／いただき！／おりゃあ！／黙れ……／邪魔だ……／砕けろ！
ガンフレイム	ガンフレイム！
ヴォルカニックヴァイパー	ヴァルカニックヴァイパー！／落ちろ！／寝てろ！
武器強化	ちぃ(Lv1)／ちぃ(Lv2)／片付けるか……(Lv3)
ドラゴンインストール	ドラゴンインストール！／うぉぉぉぉぉぉぉぉ！／悪いが終まいだ……
クリムゾンジャケット	はぁああ！／おおおお！／うざってぇな……
覚醒必殺技(準備)	終わりにするかっ……！／後悔するなよ／50%ぐらいか……
覚醒必殺技(発動)	タイランレイブ！！／もらったぁ！／御託はいらねぇ！
覚醒必殺技(分割)	タイラン……レイブ！！！／面倒だ……消えろ！／御託は……いらねぇ！！
ダッシュ	行くか……／しゃぁねぇな／かったりぃ……
命令(前進)	ここはいい、先に行け／前進しろ／留まるな
命令(好きにして)	好きにしろ／勝手にやれ／様子をみろ
命令(撤退しろ)	散れ……／帰るぞ／退け……
命令(停滞)	留まれ……／ここで始末をつけろ／ここを動くな
アイテム使用(回復系)	ふぅ～／手間がかかる……／気を抜いた……
アイテム使用(攻撃系)	ぬん！
サーヴァント格納	戻れ／入れ／回収するぞ
アピール(挑発)	目障りなんだよ……／見栄を見せろ／失せろ……
アピール(敬意)	上出来だ／まずまずだな……／加減の必要はねぇか
気絶	チィッ……／くそ……／野郎……
状態変化(有利)	ふん……
状態変化(不利)	ち、呆けたか……／厄介だな……／ぼちぼちやるか……
ダメージ(小)	う／くっ／ぬ
ダメージ(中)	ちぃ／おぉ／うぅ
ダメージ(大)	おぉうあ／ぐぉお／ぬぅあぁ
ダメージ(特大)	ぐはぁあ！／くそ！／がぁ！
死亡	ヘヴィ……だぜ／やれやれだぜ／うおおおお！
ラウンドスタート	覚悟はできてんのか？／うざってぇ／ややこしいのは、無しにするぞ
ブリーフィング突入	手間だぜ……／面倒くせぇ／現状は……？
ブリーフィング離脱	さて……／ああ／ふう
勝利	退屈させやがる……／こんなもんか……／やれやれだぜ……
敗北	やるじゃねぇか……／手こずらせてくれる／野郎……
特殊登場(VSカイ)	(カイ：少し付き合ってもらうぞ)しゃあねぇな……／(カイ：封雷剣はないが、落胆はさせない)ヒマな坊やだ……来いよ／(カイ：冠も、マントも、この場においては唯の飾りだ)剣も飾りじゃなければいいがな……
特殊勝利(VSカイ)	(カイ：お前には……勝てないのか……！)ま、がんばんな／(カイ：まだ……及ばないか……！)人間だからな……。テメェは／(カイ：浅いな……、私も)しかし……、よくやる
特殊登場(VSシン)	(シン：知ってるか、インドラも塵を生むんだぜ？)なら、塵ごと灰になれ／(シン：遠慮とか、そういうの無しで頼む)血筋かよ……／(シン：カイの雷と一緒にすると、火傷するぜ？)上等だ……
特殊勝利(VSシン)	(シン：へ、悔しいが、流石だぜ……)まだ、ミディアムレアなんだがな／(シン：なんだよ……本気かよ……)加減がわからんからな／(シン：こ、これが格ってかつかよ……)さあな
ユニット呼びかけ	ザ・ドリル！／ブレイド！／ペンシルガイ！／ファイヤーホイール！／エンガルファー！／ブロックヘッド！／ギガント！／ハンチバック！／クイーン！
ガード	軽いな／どうした？／おいおい
バナナボイス	なにぃっ！？／野郎！／バナナだと！？
チャット用・挨拶	おう
チャット用・別れ	あばよ……
チャット用・同調	ああ
チャット用・否定	あぁ！？
チャット用・怒り	死にたいか……？
チャット用・アピール	面倒くせぇ……
各マスター討ち取りボイス	やったかっ……！
ラウンド開始時みねうち宣言	手加減か、そんな難しいことが出来るかよ……
マップ確認	マップを見ろ
回収要請	それを見つけろ／それを回収しろ
良い感想	そうだ
悪い感想	ちげえ
何かに懇願	ちぃ、まだか
お頼みボイス	シン！／人外！／カイ！／鳥野郎！
キャンペーン #2	何してる！やつらを逃がすな！／止まるな、まだ間に合う／焦るな、集中しろ
キャンペーン #14	早くしろ、人外！時間が無ぇっ！／そのくそったれの結界を解けっ！シンがやべえっ！
キャンペーン #19	なんだここは……？／意識の流れ……／これは……知能……いや、感情か／テメェは何だ／くそ、その声で喋るな！／俺にそれを見せるな！／アリアか！／クソがっ！／ダム！

TRIBE
MASTER
SOL BADGUY

マスターゴースト

ソルのパーソナリティを示す「機械」をモチーフにしたマスターゴースト。巨軀の人物が歯車を支えるかのように拘束されている。

✣設定

✣クリエイターコメント

基本的にマスターゴーストは、何かしらマスター当人のパーソナリティやその背景が反映されています。ソルの場合、彼の属性のモチーフである炎や、本人の背負った業、または力強いデザインが課題となりました。そして、ソルのトライブ全体に共通するコンセプトなのですが、彼の冷ややかで無骨な個性を表現するために、あえて動物や人物を避けてデザインしました。これは、ソルの仲間に対する命令が無慈悲に見えないように配慮したためでもあります。(石渡)

最初にデザイン作業が回ってきたマスターゴーストです。正直「マスターゴースト」というものがどういう姿をしているべきなのか、なかなかつかめなくて迷走しましたね。ラフを何枚も描いて3Dでラフモデリングしながらバランスとか構成とかをいじってました。ソルらしさを出すために見慣れたパーツを随所に配置したり、作品全体のキーワードである「ギア」のメタファーを用いたり。真ん中で人間バーベキューになっている黒い人は「ソル」ではなく「フレデリック」、つまりギアではないソル。それがギアに巻き込まれて囚われているようなイメージです。発売直後にネットで「焼き土下座」という呼び方をされてて大笑いしました。(本村)

COLUMN 支配ゴーストのエンブレム

マップに点在するゴーストは最初中立状態にあるが、トライブの攻撃によって支配ゲージが振り切れると制圧できる。このときトライブに応じて、下写真のようにゴーストにエンブレムが映し出されるのだ。エンブレムはレイヴンも合わせて7種類存在する。

パーソナリティに基づくエンブレムの意匠に注目。

ソル

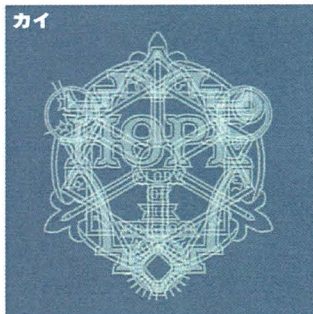
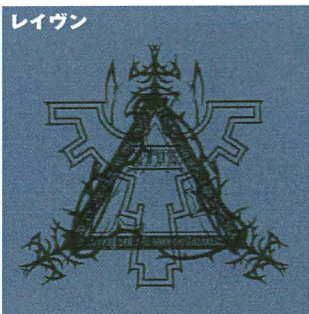
イズナ

ヴァレンタイン

パラダイム

シン

レイヴン

カイ

キャプチャー

まるでストーブのようなフォルムをしたソルのキャプチャー。
動力源となる中心部の炉はゲーム中でも煌煌と照らされている。

✣クリエイターコメント

キャプチャーはシンプルなシルエットを心がけました。結果、ソルのイメージに対して少し可愛すぎるデザインになってしまった反省点はありますが、ユーモアを無くした世界観に見える表現にはしたくなかったこともあり、どこかに愛嬌を残すようにしました。(石渡)

キャプチャーは開発初期はこういう実体を持ったキャラクターではなくて、光の塊、エネルギー体のようなものが想定されていました。そのほうがゲーム機の処理的に軽いので。その後、紆余曲折あって今のような形になりました。本当は持っている武器で直接攻撃するという予定もあってモーションも作ってあったんですが、ゲームバランス優先でボツになりました。ソルのキャプチャーはまさに「炉心」という雰囲気ですね。本来は上部の汽笛のような形のパーツが頭なのでしょうが、どうしてもお腹の窓の部分が顔に見えてしまいます。(本村)

✣設定(全身)

✣設定(三面図／各部パーツ)

TRIBE MASTER **SOL BADGUY**

ザ・ドリル

巨大なドリルが特徴的な下級近接兵。フラットな性格のソルサーヴァントの中でも、やや俗っぽい喋り方をする。
「男なら、勇気と希望とドリルを誇れ。目指せでっかい男前」

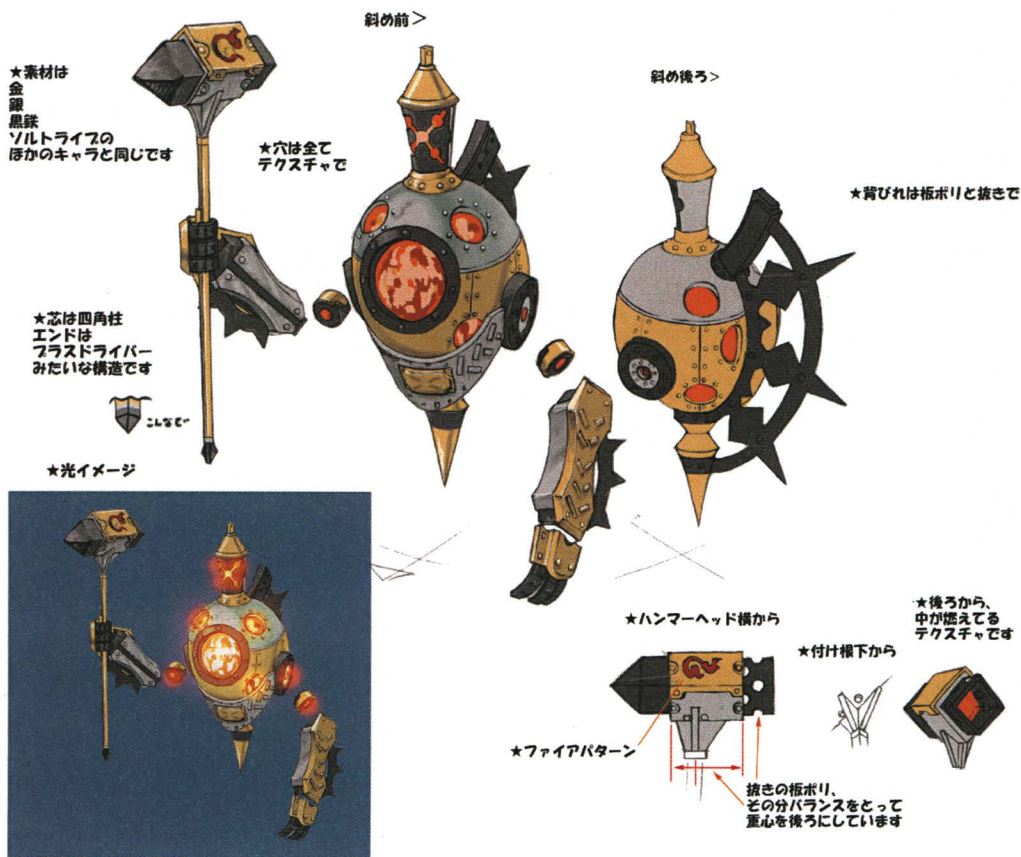
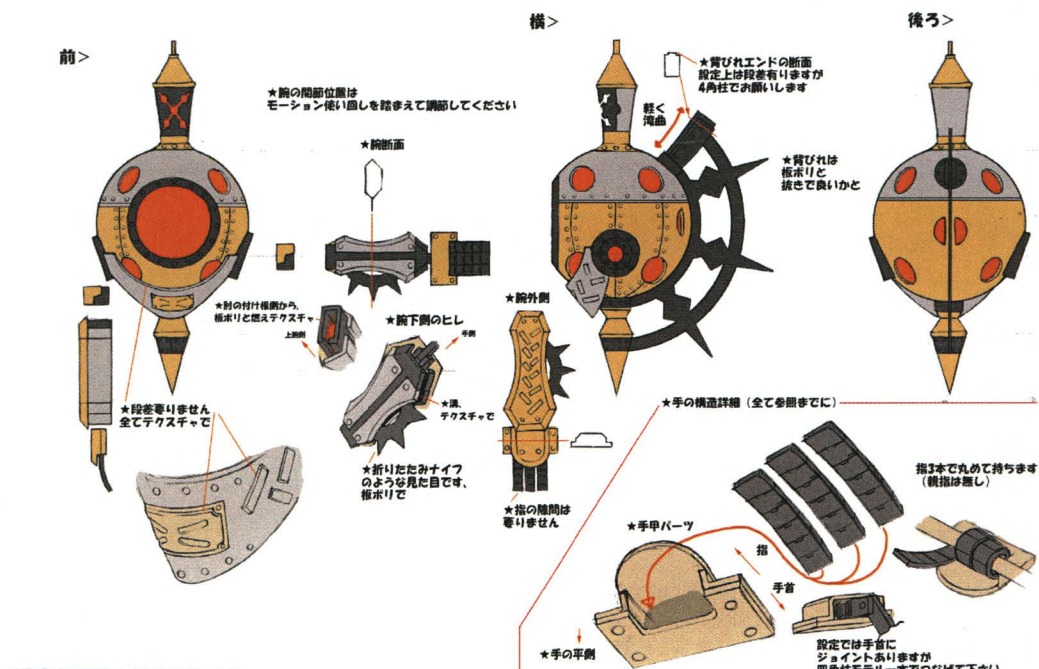
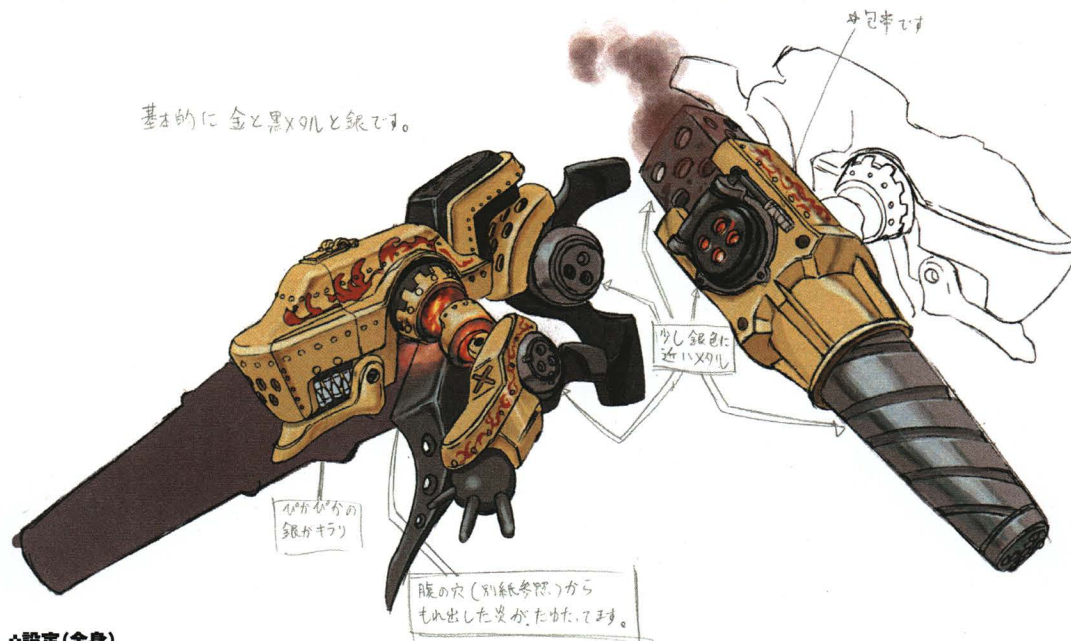
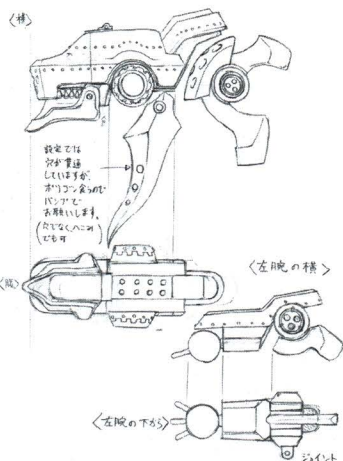
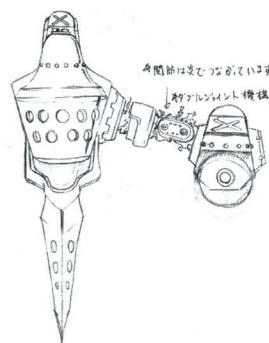
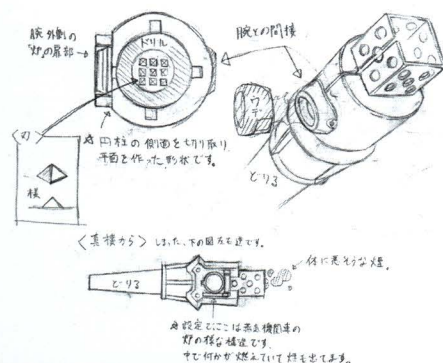
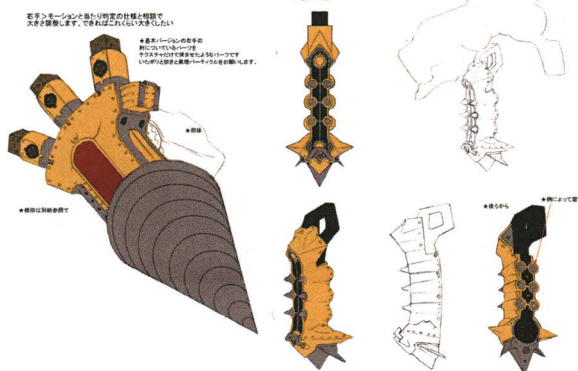
設定（全身）

設定（三面図）

設定（顎部）

設定（武器通常時）

設定（武器パワーアップ時）

クリエイターコメント

ソルのトライブの中で、最初に具体的なイメージが出来上がったキャラクターです。ボディのファイヤーパターンや、細く並ぶ鋲など、よく見るとそこそこにディテールもあるのですが、シルエットがスッキリとしていて個人的に結構気にっています。蛇足情報ですが、コイツの歯はライフルの弾のようになっています。当初は噛み付き攻撃なんていうものも考えていたのですよ。（石渡）

どういうわけか、最初はこいつが装甲兵で、ブレイドが近接兵だと勘違いしてました。もともとのデザインがシンプルで完成度が高かったので3Dのモデリングはかなりすんなりいきましたね。ポイントになるのはやはりドリルでしょうか。こんな先端が平らなドリルで穴が掘れるのかはともかく、迫力はあります。迫力は事実に優先する、というのはゲームを作るうえでのひとつの真実かと。こいつに限らずソルサーヴァントは最初は銅や真鍮のような質感が想定されていました。設定画でカラーが違うのはそのためです。（本村）

キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	—
攻撃(level up)	—
ダメージ(小)	ギ
ダメージ(大)	ギゴ
死亡	What a shame…
命令受諾	OK、BOSS
出撃(再出撃)	gotta go
感謝	Thank God
褒め	That′s my BOSS！
マスター遭遇	Head of the enemies
マスターゴースト到着	reached Masterghost
目的地到着	I'm here
撤退	fall back
対面時劣勢予想	oh hell…
優勢(対面時)	we can handle it
呼びかけ	Hey BOSS

ブレイド

両腕が巨大な剣の下級装甲兵。仕事に徹する職人気質な雰囲気を持つ。
「鍛えた拳は鋼の刃。頼れる男の一般兵」

✤クリエイターコメント

ソルのトライブの中では、最もデザインに苦しんだキャラクターです。基本的にザ・ドリルと近いシルエットを意識しながら、ひと回り大きく、たくましく見せたかったのですが、関節などの可動領域を考慮すると、3Dにした時にいまいち厚みのあるボリューム感が表現できませんでした。さらに、当時はグラフィックエンジンの限界に結論が出ていないまま製作が進められていたために、へんにポリゴン数をケチって表現をあきらめたデザインなども結構ありました。(石渡)

ザ・ドリルと比べるとかなり複雑なデザインでポリゴン数的に大丈夫かなと思いながらモデリングしましたが、何とかなりましたね。細かいパーツがそれぞれ独立して動くのでモーションつける人は大変だったんじゃないでしょうか。モーションといえば、ソルのサーヴァントはエンジンのバイブレーションみたいな振動がおもしろいですね。また、ザ・ドリルもそうですが、吹っ飛ばされる時の動きがユニークで秀逸です。モデリング段階ではデザイン的に尻尾(?)のイカリがおもしろいな、と思っていたのですが実際のゲーム画面だとあまり目立たなかったのが残念です。もっと大きくしても良かったかも。(本村)

✤キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	—
攻撃(level up)	—
複数攻撃	Don't touch me!
ダメージ(小)	ガ
ダメージ(大)	ガゴ
死亡	No way!
命令受諾	Yes sir!
出撃(再出撃)	GO GO GO!
感謝	Thank you sir!
褒め	You're the best. Sir!
マスター遭遇	There's the leader!
マスターゴースト到着	MasterGhost in sight.
目的地到着	Here I am, sir!
撤退	Retreat
対面時劣勢予想	We need backup Sir!
優勢(対面時)	We can do it!
呼びかけ	Sir!

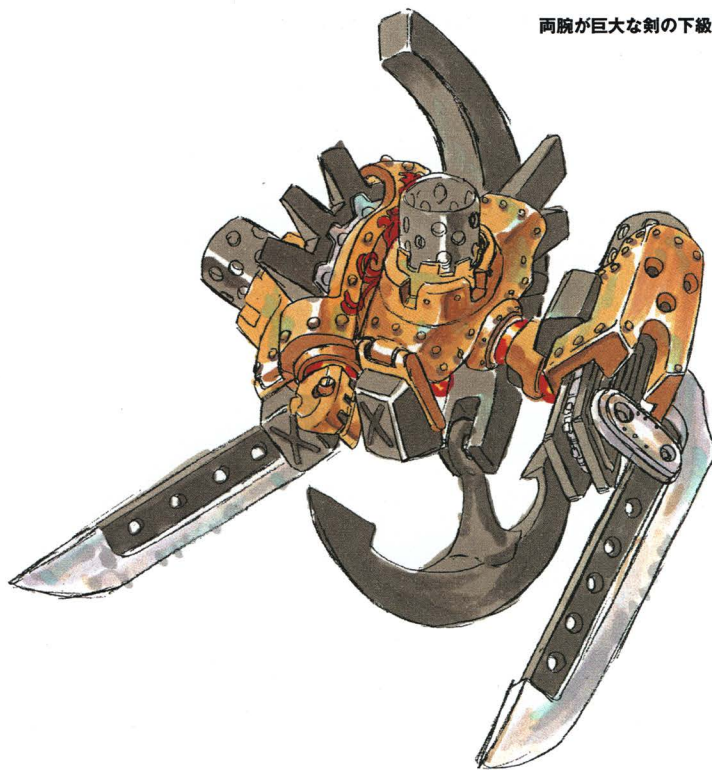
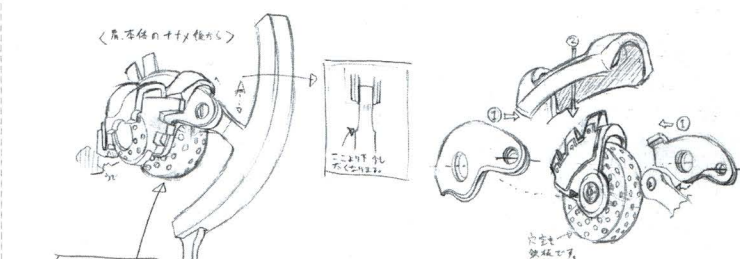
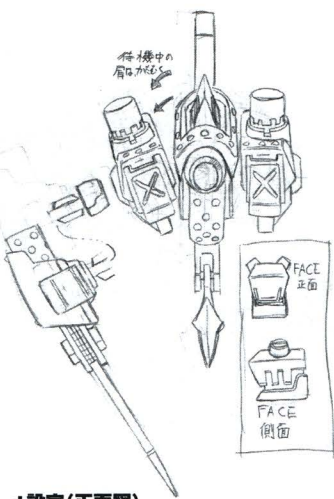
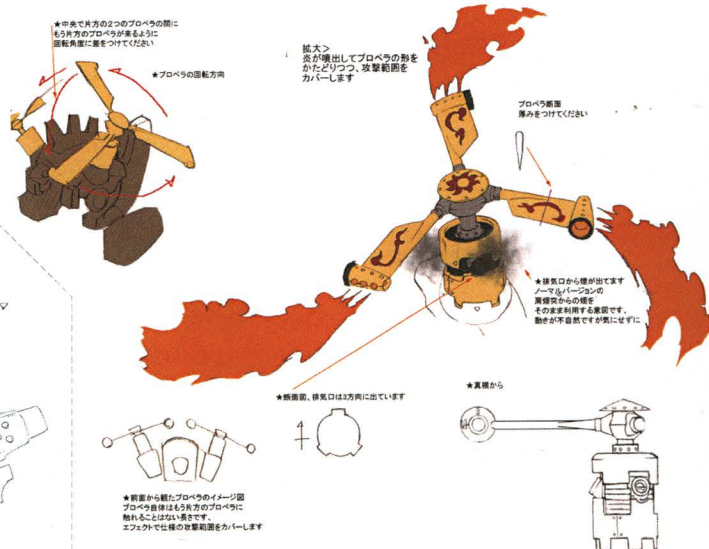
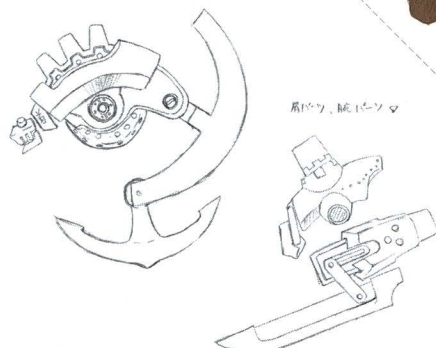
✤設定(全身)

✤設定(正面図)

✤設定(胴体下部)

✤設定(側面図)

✤設定(パワーアップ時)

TRIBE | MASTER SOL BADGUY

ペンシルガイ

ライフルを携えた下級射撃兵。ソルサーヴァントの中でも、比較的お調子者な性格。
「狙った獲物は逃さない。いぶし銀だぜペンシルガイ」

✜設定(全身)

✜設定(頭部)

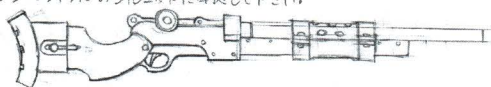
✜設定(手)

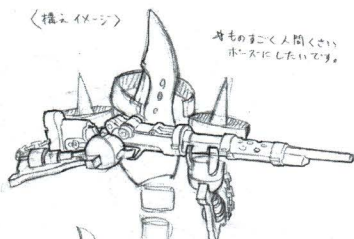
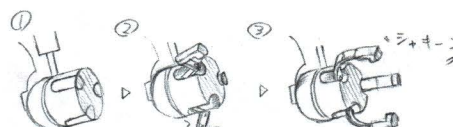
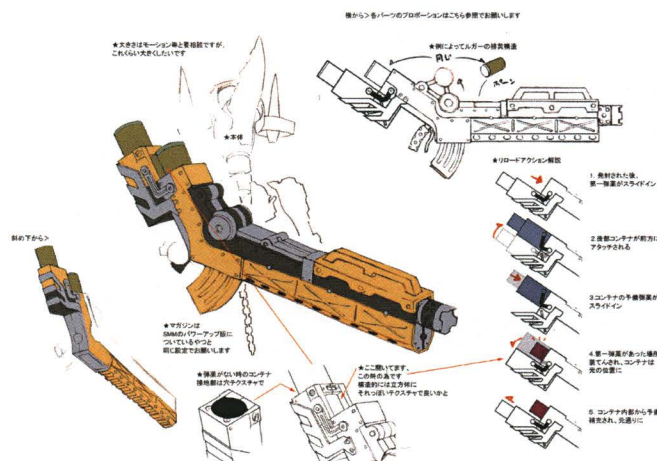
✜設定(武器通常時)

✜設定(武器パワーアップ時)

✜クリエイターコメント

ペンシルガイは好きなデザインのひとつです。イラスト段階ですんなりとイメージが固まりました。このゲームは大量のキャラクターが一堂に会する場面が多いため、それぞれのアクションをじっくりと見る機会は少ないと思いますが、ペンシルガイはモーションもちょっと凝っています。「ランニングワイルド」というフラッシュグレネードを投げつけるアクションでは、自らも爆風に巻き込まれないように、後方に避難・飛び退くのですが、一度様子を見るために振り返るなんていう細かい芸もさせていたりします。(石渡)

開発中はソルトライブでもっとも存在感のないサーヴァントでしたね。なにせ鎖で構成されているので細くてスカスカだったので。パーティクルで炎がつくようになってからだいぶマシになりましたが、本当にキャラクターが立ったのは「ペンシルガイ」というネーミングが決まってからでしょうか。スタングレネードを投げてから伏せるモーションが秀逸でした。ブロックヘッドによるパワーアップで武器が変化するのですが、よく見ると新しい武器はルガーみたいな尺取虫機構になってます。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(level up)	—
ランニングワイルド	Heads up!
ダメージ(小)	ゲ
ダメージ(大)	ゲギ
死亡	I'm busted…
命令受諾	I'll give it a shot
出撃(再出撃)	Forward!
感謝	My thanks!
褒め	Bull's eye!
マスター遭遇	The enemy leader!
マスターゴースト到着	Target in sight
目的地到着	I'm in position
撤退	Out of ammo…
対面時劣勢予想	We need more guns!
優勢(対面時)	We have the advantage
呼びかけ	Commander!

ファイヤーホイール

バイクを模した姿から格闘ロボットに変形する上級近接兵。性格は比較的気が強いタイプ。
「魂のシンバルがお前の鼓膜を焼き尽くす、韋駄天の近接兵」

✜クリエイターコメント

個人的にはデザインのデキが悪かったと反省しています。バイク形体で移動するという発想は悪くなかったのですが、これまたポリゴンをケチりすぎて、メカデザイン特有のギミック感が薄くなってしまいました。なんとも中途半端です。また、デザインの都合上、どちらかの形態が小さく見えてしまったり、上級兵としての威厳のようなものがなかったりで、完成まで非常に長い道のりでした。最終的に実際に作ったサイズより無理やり大きく表示したなどの秘話もあります。(石渡)

バイクみたいな外見だったので最初は機動兵かと思ってましたが、実はすばやい近接兵ということで。ゲーム中ではかなり強力で頼りになるサーヴァントなんですが、作ってる最中は正直あんまりそんなイメージはなかったですね。「上級兵に見えない」などの理由から最初のデザインよりふた回りほど巨大化してたりします。ソルが跨って高速移動する、みたいなネタもありましたが今回はあえなくボツに。機会があれば次回作とかで実現したいですね。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	—
レッドアウト	Burn in hell!
ダメージ(小)	ゴ
ダメージ(大)	ゴム
死亡	Never!!
命令受諾	Right away!
出撃(再出撃)	Here we go!
感謝	Thanks man!
褒め	You're the man!
マスター遭遇	It's the BOZO!
マスターゴースト到着	Look at that!
目的地到着	What now?
撤退	Pull back
対面時劣勢予想	Need help! Now!
優勢(対面時)	They have no chance
呼びかけ	Hey, man!

✜設定(全身)

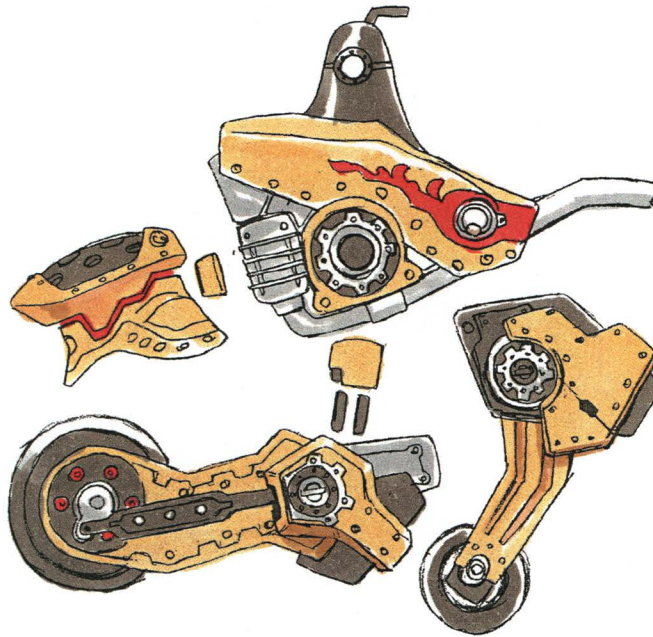
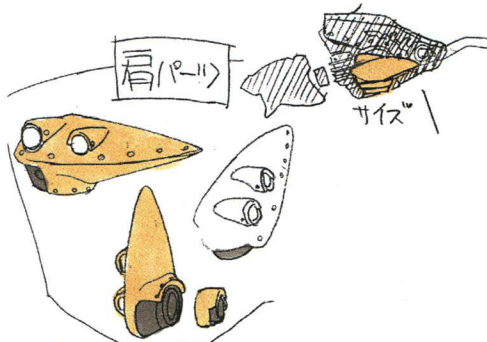
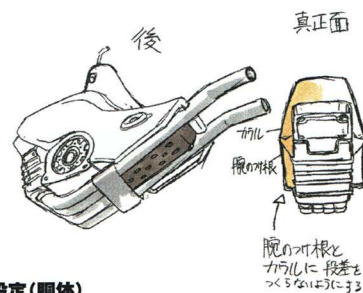
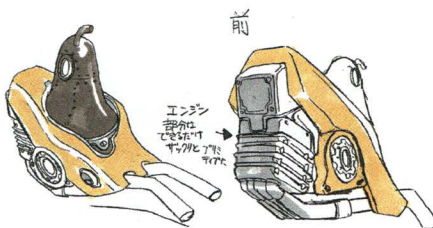
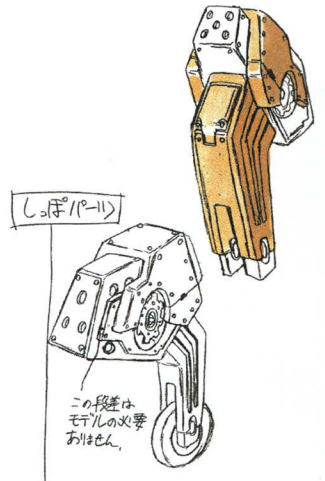
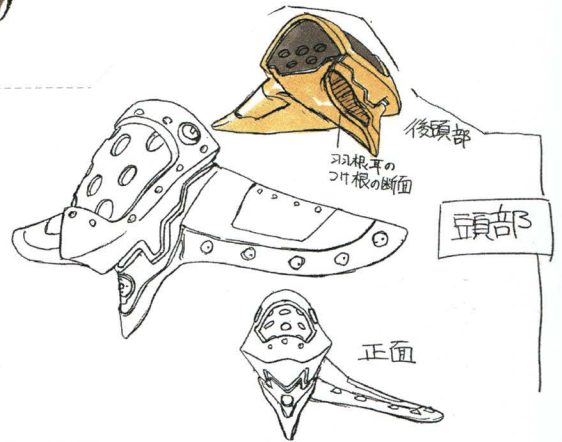
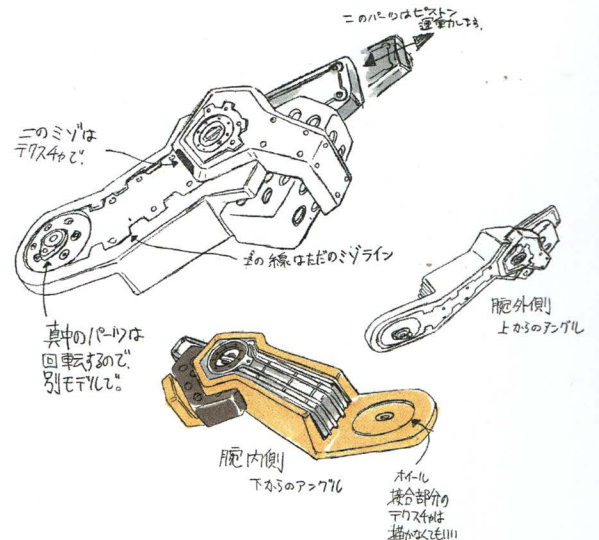
✜設定(後輪)

✜設定(肩部)

✜設定(頭部)

✜設定(胴体)

✜設定(前輪)

TRIBE MASTER SOL BADGUY

エンガルファー

ヨットを模した姿から格闘ロボットに変形する上級機動兵。人間でいうところの「親分肌」なタイプ。
「乗船切符は要らないぜ？　ただし二度と戻れぬ死出の旅。地獄の水先案内エンガルファー！」

背中側>

✣設定（全身）

<正面>

<横から>

<SKILL 用ギミック>

1、

2、腹と胸の関節が大きく開いておなかに内蔵されたメカが露出します。

★変形時に支障が出るようなら
ボーンをいれてスケールアニメしてください

★胸の内側に炉がありますが、
ポリゴンを食わないようにフタをする役目です。
位置やディテール等調整してもらってかまいません。

★背びれパーツは、
トランスで都合よく移動させます

< ギミック開放時>

<ギミック詳細>

★移動時モーション
ヨットポーズ

✣設定（胴体）

✣設定（正面図／側面図）

<背びれパーツ>

★この立体、テクスチャで

★設定的には穴ですがモデル上ではバンプとテクスチャで表現してください。

✣設定（背びれ）

<斜め下から>

ひざの軸

★この辺の立体はテクスチャでお願いします

✣設定（脚部）

首周り>

★厚みは必要無いかも

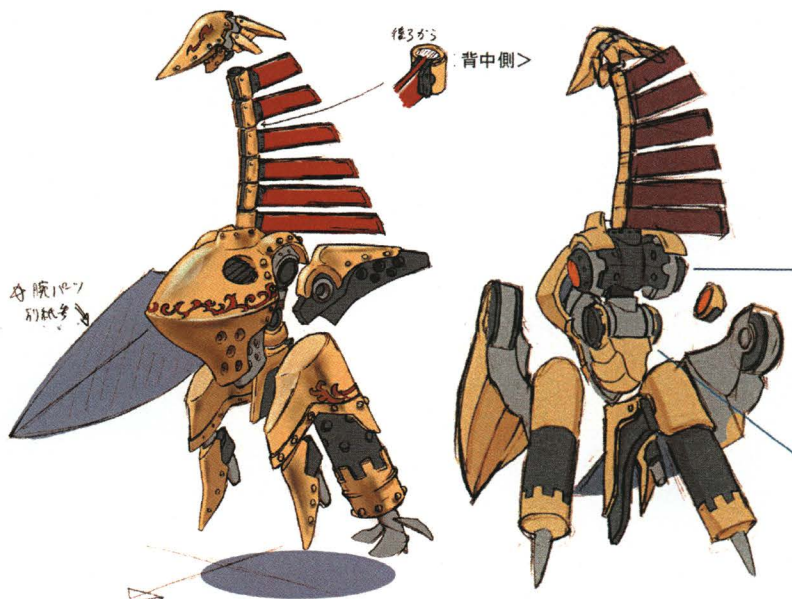
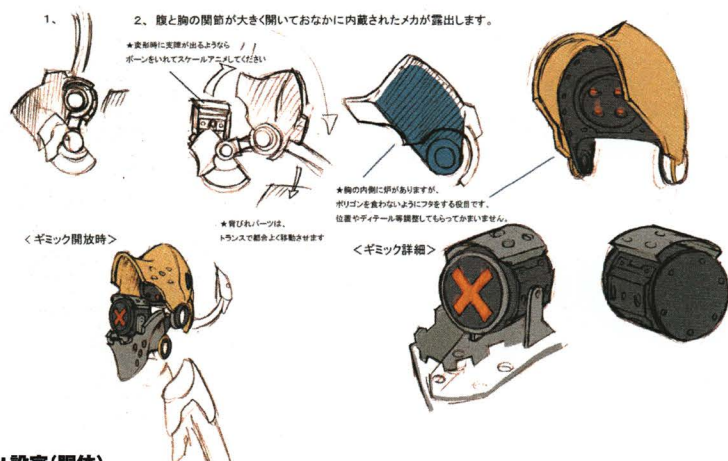
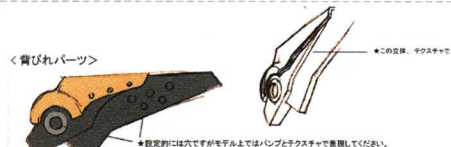
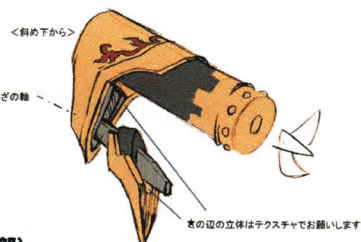
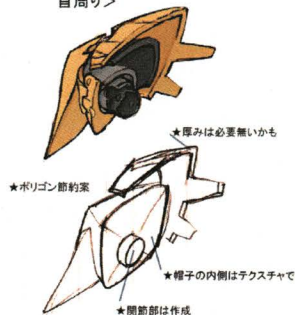
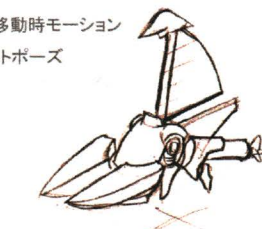
★ポリゴン節約案

★帽子の内側はテクスチャで

★関節部は作成

横>

正面>

上から>

✣設定（頭部）

✣クリエイターコメント

ファイヤーホイール同様、移動時と待機時で２種類の形態を持つエンガルファーですが、こっちは結構気に入ってます。わかりにくいかもしれませんが、移動時にはヨットのような形になっています。骨格からギミックまで、個人的にはなかなかカッコいいと思うのですが……。どなたかフィギュア化してくれないでしょうか。（石渡）

こいつのデザインにはなかなか度肝を抜かれましたね。パーツパーツのデザインはヒーローロボットっぽいのに全体の構成がそれを裏切っていて、でもそれが逆にインパクトになっている。ヨットみたいな長い首のせいでなんとかなくキリンのような印象をもっています。移動時には変形して完全にヨットみたいなシルエットになるんですが、ソルはなにかヨットに思い入れでもあるんでしょうかねー？（本村）

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	—
シャットアップ	That's enough!
ダメージ(小)	グ
ダメージ(大)	グゴ
死亡	What the...!?
命令受諾	ASAP
出撃(再出撃)	Move move move!
感謝	I owe you.
褒め	Gimme five!
マスター遭遇	Found the bastard!
マスターゴースト到着	Objective in sight
目的地到着	Right on time!
撤退	Gotta run!
対面時劣勢予想	I' gotta bad feeling about this…
優勢(対面時)	Easy!
呼びかけ	Chief!

ブロックヘッド

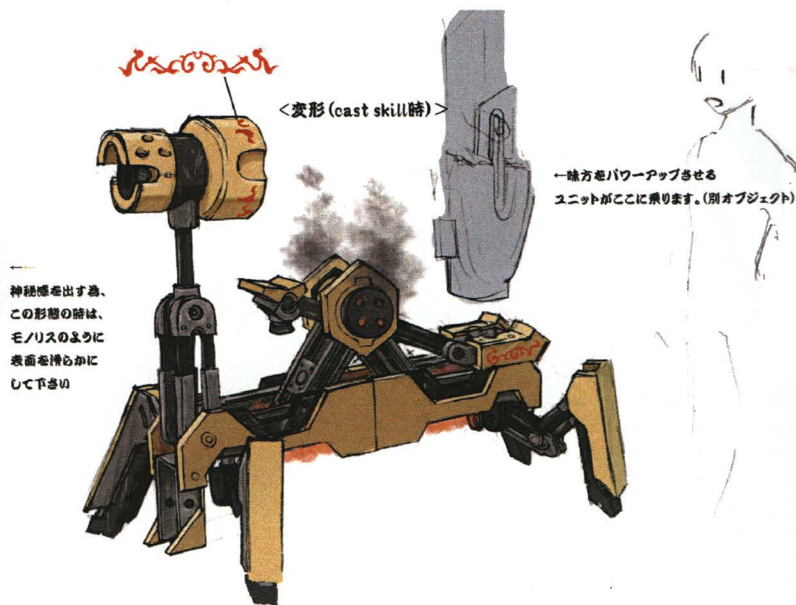
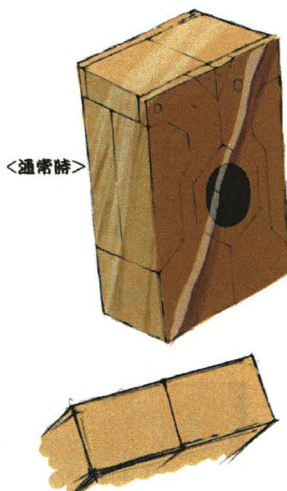
オイルライターのような変形をした上級法力兵。性格は後ろから応援する控えめなタイプ。
「見た目にこだわる奴は放って置けばいい。男なら中身で勝負だろ？」

✣クリエイターコメント

ブロックヘッドもお気に入りのキャラクターのひとつです。ただ、待機時には完全にモノリスのように継ぎ目も見えないただの板にする予定でしたが、次世代表現技術をいろいろと取り入れている過程で、この間接の継ぎ目がどうにも消せない状態となりました。今ならば打開策もあると思いますが、当時はそれだけが心残りでしたね。(石渡)

ただの直方体の金属ブロックがガチョガチョワキャワキャと複雑な変形をしてまったく別の形になるというオトコノコのメカ魂をくすぐるデザイン。壊れるときなどにちゃんとパーツが一個一個ずれてたりと、実は結構見所が多いキャラクターです。開発中はこいつの発射する5WAY弾が一時期猛威をふるってました。製品版ではかなり落ち着きましたが。ブロック状態でフワフワと戦場を移動する見た目が今見てもシュールですね。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
拡散SHOT	—
ワンダウン	—
イージーイージー	—
ダメージ(小)	ボ
ダメージ(大)	ボグ
死亡	Can't be!
命令受諾	Leave it to me
出撃(再出撃)	Party time!
感謝	Gracious!
褒め	You rule!
マスター遭遇	The master!
マスターゴースト到着	Can't believe my eyes!
目的地到着	Arrived at the point.
撤退	Run for your life!
対面時劣勢予想	We're in trouble!
優勢(対面時)	Piece of cake!
呼びかけ	Hello?

✣設定(全身／サイズ比較)

✣設定(武器可変部)

✣設定(本体内部)

✣設定(足可動部)

TRIBE MASTER SOL BADGUY

クイーン

女性的なフォルムが特徴の上級法力兵。ソルサーヴァントの中でも性格は、完全仕事第一。
「戦渦にたたずむ一輪の華。男のハートはすべて燃やす。決してヤケドじゃ済まないよ！」

✜設定(全身)

✜設定(三面図)

✜設定(マント)

✜設定(頭部)

✜クリエイターコメント

当初、彼女は強力な銃を4機備えており、一発撃つごとにそれらを消費していき、4発全弾撃ち尽くすとマスターゴーストに帰るという仕様がありました。そのため自分も相手も、今クィーンが何発残しているかの情報が必要と考えたのですが、全体のシルエットが変わってしまうのを避けたかったために、銃の表面にある薬きょうのみを廃棄していくという形を取りました。結局はゲームバランスの調整に融通を利かせるためにこの仕様はなくなってしまったのですが、初期段階ではちゃんとデカイ薬きょうを廃棄していく姿がありました。(石渡)

ソルトライブ唯一の女性型であり、ゲーム中最速かつ最短命サーヴァントですね。炎に包まれた外装の中に女体のシルエットが一瞬かいま見えるとちょっとどきっとしますよね。この炎をどのように表現するかでかなり苦戦しました。最終的には今の無難な形に落ち着きましたが本当はもっと派手な雰囲気にしたかったところです。攻撃を繰り出すときの腰の入ったモーションがかっこいいので気に入ってます。実はソルトライブサーヴァントの声は全部自分がやっているんですが…ということはこいつの声も……あわわ、忘れたい過去です(笑)。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
バーニングHAKKEI	—
弾補充帰還	My ammo
ダメージ(小)	My dress…
ダメージ(大)	My skin
死亡	My Gosh!!
出撃	My turn
命令受諾	My pleasure
感謝	My gratitude
褒め	My sunshine!
マスター遭遇	My foe!
マスターゴースト到着	My target
目的地到着	My destination
撤退	My shame…
対面時劣勢予想	My patience
優勢(対面時)	My stage
呼びかけ	My love

ハンチバック

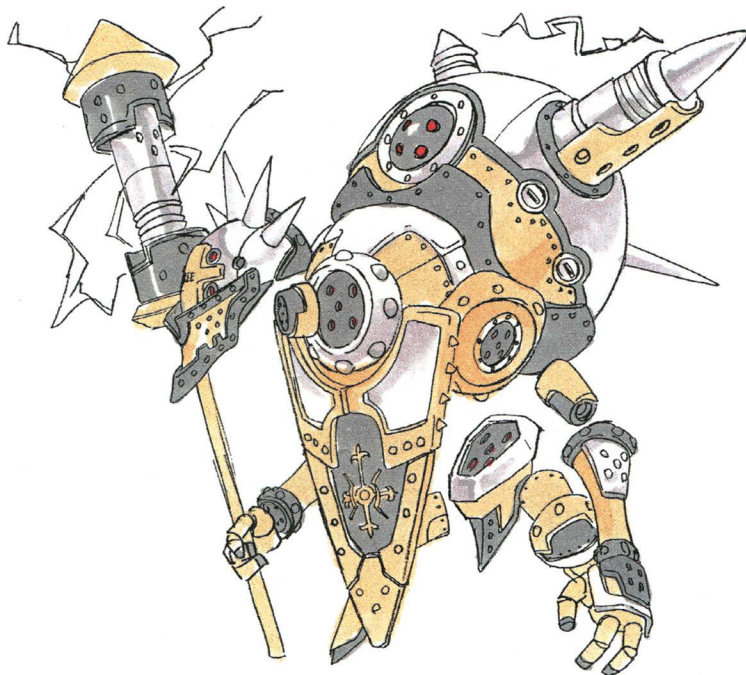
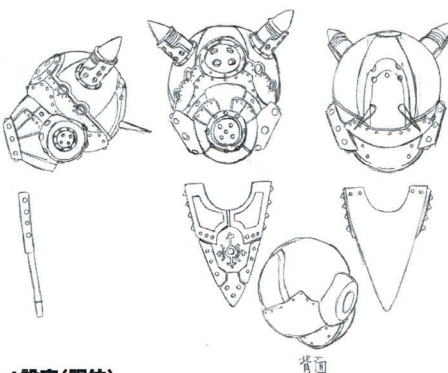
小型ロボットを模したミニオン。マシンをモチーフにしながらも、楽天家っぽい性格。
「人生に優劣なんてねぇ。己の花火が一発撃てるかどうかだぜ！」

✜クリエイターコメント

ハンチバックは、ソルのトライブの中で僕が最も気に入っているデザインです。スチームパンクの要素を取り入れながら、基本的なシルエットはファンタジーに出てきそうなモンスターをイメージしてデザインされています。また、ソルのサーヴァントでは唯一の二足歩行で、最もヒョウキンな外見と動きを見せてくれます。仕様の都合上短い命を懸命にまっとうしようとする姿が、いじらしくて愛着が湧いてしまいます。（石渡）

持ち運んで好きなときに召喚できるからか、ペットみたいでなんとなく愛着の沸くキャラクターですね。モデリングの担当は別でしたが、ユニークな動きとシルエットで気に入っているキャラクターの一人です。体の前面を覆う巨大なシールドや、背中から突き出している電極など印象に残りやすいデザインですよね。自爆しようとするときのウニンウニンとした動きが楽しいキャラクターです。ソルのサーヴァントなのに電気がモチーフになっているのがなぜなのかは今でも分かりません。（本村）

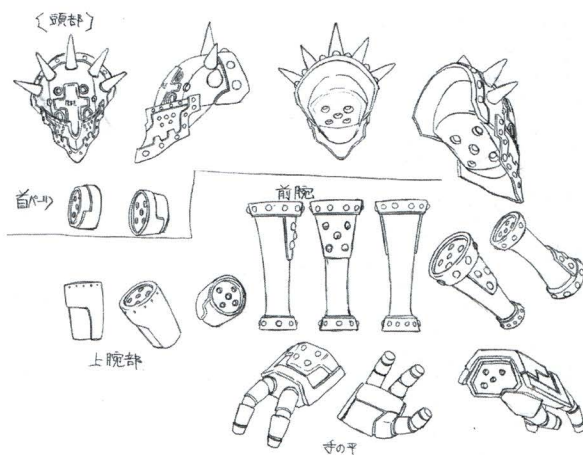
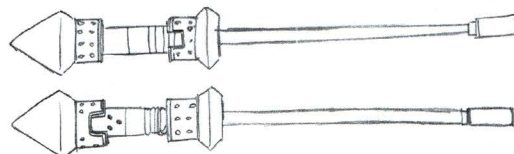
✜キャラクターボイス

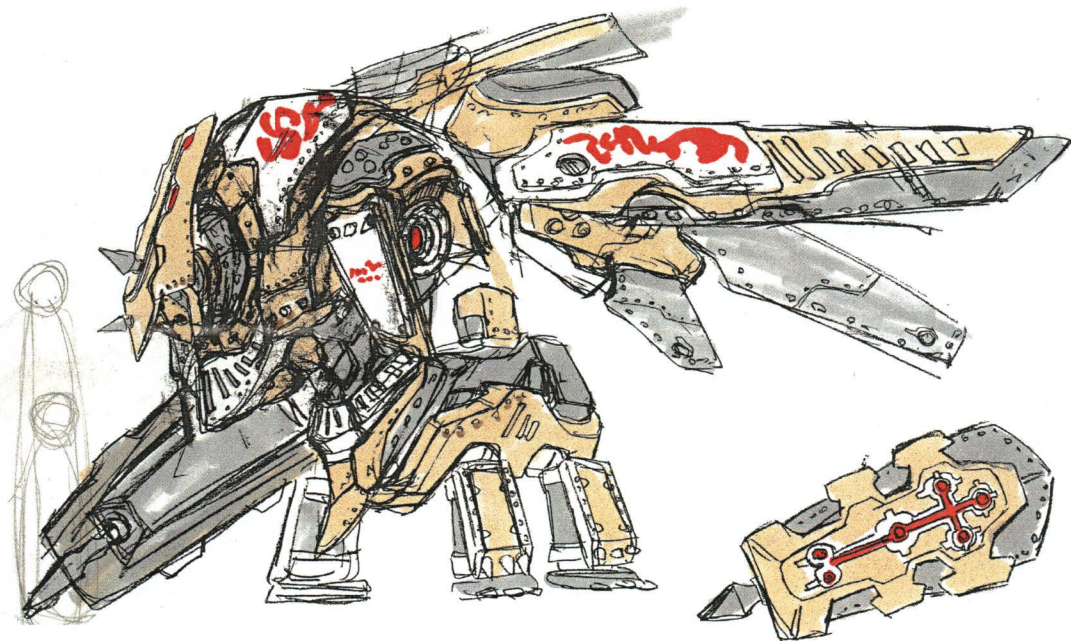
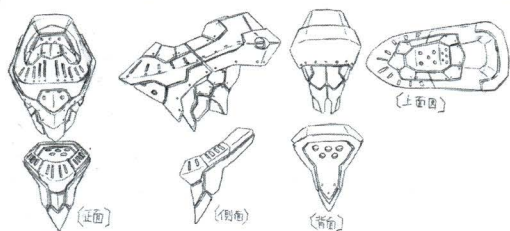
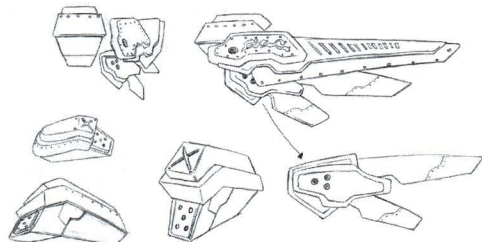
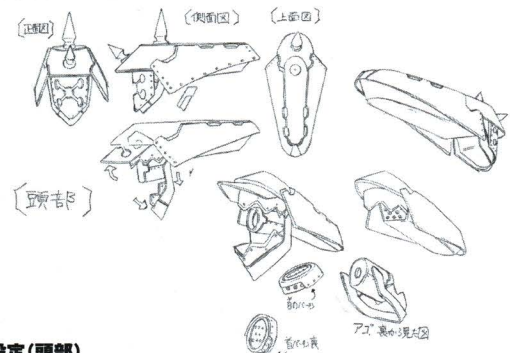
シチュエーション	ボイス
攻撃	—
爆発	—
ダメージ(小)	ジ
ダメージ(大)	ジゴッ
死亡	o.oh!
出撃	March
命令受諾	Consider it done
感謝	Thank you, master.
褒め	That' s my master
マスター遭遇	Enemy leader!
マスターゴースト到着	MasterGhost it is
目的地到着	I'm in place
撤退	I'm screwed!
対面時劣勢予想	Can't hold it longer…!
優勢(対面時)	We own this place!
呼びかけ	Master!

✜設定（全身）

✜設定（胴体）

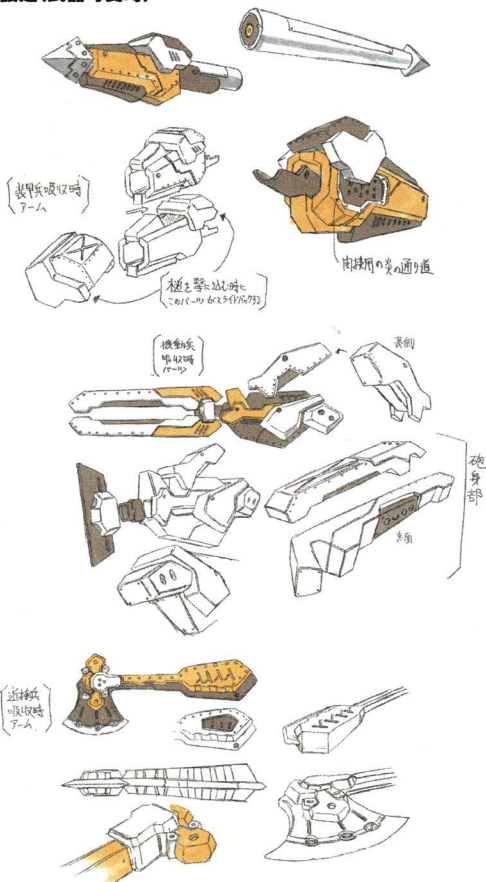
✜設定（骨盤部／ヒザ／スネ）

✜設定（頭部／腕部／手）

✜設定（武器）

TRIBE MASTER SOL BADGUY

ギガント

巨大ロボットを模した上級装甲兵。見た目どおりどっしりと構えた性格。
「多くを語る必要なんてねぇ…。男はただデカイ背中を見せてやればいいんだ」

✣設定(全身)

✣設定(胴体)

✣設定(背びれ)

✣設定(頭部)

✣設定(武器可変時)

✣クリエイターコメント

ギガントは設定初期ではもっとギミック満載な巨大ロボットを想定していたのですが、関節構造や内蔵パーツの再現にはグラフィックリソースを大量に消費する懸念があったために、最終的には無難にまとめました。当初は、敵マスターの魂をくらって変身するなどのネタもあったのですが、ルールが複雑になりすぎると判断し、ボツにしました。次回があれば、マスターがギガントに乗れるくらいの仕掛けを盛り込みたいなと思っています。(石渡)

いわずと知れたソルトライブの最終決戦兵器、ロマン溢れる鉄塊野郎ギガント。開発当初は「正気か?」というほど巨大なイメージでした。こいつを作っているころにやっとスペキュラー(光沢表現の一種)が画面に表示できるようになってきて、当初はボディーカラーが黄色だったこともあり、テカテカの金色に輝いていました。デザイン画と比べて足の位置が変化しているのは実際に立体に起こすとバランスが悪かったからですね。そういう変更は柔軟に対応していきました。胴体が開いてミサイルランチャーが無茶な変形をしながら現れたり、フェイスオープンしてビームを撃ったりといろいろギミックが仕込まれていますが、ゲームではでかすぎてカメラに収まりにくいのと、あまりに一瞬なのであんまり分からないですね。残念。追加パーツがいろいろあったり、変形して飛行形態になったりなど、かなり恵まれたキャラクターなのではないでしょうか。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	—
オノ	—
破壊槌	—
攻撃速度上昇	—
エスティメイト・ワン	—
ゲットロスト	—
ダメージ(小)	ガ
ダメージ(大)	ガガ
死亡	Goooooahhhh…
命令受諾	Yes, BOSS…
出撃(再出撃)	Time to go…
感謝	I'm grateful
褒め	Way to go! BOSS!
マスター遭遇	Hey! Isn't that…
マスターゴースト到着	I found something…
目的地到着	Got there.
撤退	Can't stay here.
対面時劣勢予想	We're in bad shape
優勢(対面時)	Dead meat!
呼びかけ	Ah...BOSS…?

シン

本作の物語のカギを握るキャラクターとして登場したシン。
彼のトライブは、父であるカイ配下の騎士団がモチーフになっている。

CONTENTS

さらなる高みへ！

「なあ、オヤジ！　このトカゲって食えたっけ？」
「おい、さっさと降りてこい」
「ちょ、ちょっと待ってくれ、もう少し…」
（余程高いところが好きと見える…）
「さっさと来い。今日はもっと高ぇトコに連れてってやる」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「うぉぉぉぉぉ！　スゲぇぇぇぇぇぇ！」
はしゃぎ回る養い子の様子を見て、養父――ソル＝バッドガイは深いため息を吐いた。
（連れてこなきゃよかったか…）
好奇心旺盛な年頃である、その目に映るもの全てが新鮮に見えるのは仕方ないことではあるが、喧噪を好まないソルにとって、養い子の無邪気さにはほとほと辟易していた。
　故あって知人の息子であるシンを引き取り、育てるようになってから半年。その日二人は、仕事の報酬を受け取るために空中浮遊国家として有名なツェップを訪れていた。
　賞金稼ぎを生業とするこの父子は、賞金首を求めて日々世界を旅している――といえば聞こえはいいが、つまるところ根無し草の放浪旅であった。主な標的は害ある生体兵器の討伐であるが、既にそれらの個体数は激減しており、それだけで生計を賄うことは難しくなっていた。必然的に父子は一般的な賞金首を狙うこともある。先日、二人はたまたま運悪く――否、この父子にとっては運良くチンピラ一味に絡まれた。この一団が多少なりとも名の知れた賞金首で、武装浮遊国家ツェップが目下鋭意捜索中の特別報奨金付の指名手配犯だった。客観的に判断して過剰すぎる自己防衛を行使した二人――もとい主に一人は、労せずしてまんまと賞金にありついたのだった。
「スゲェ、マジで空中に浮いてるぜ！　あれはなんだ！？」
手近な物に一喜一憂する息子を横目で眺めながらソルは逡巡した。無用の誤解とあらぬ嫌疑を避けるためにも、報奨金を受け取る役所にはシンを連れて行くべきではない。
「ここから先は俺一人で行く。ここで大人しくしてろ」
「…え、何でだよ！　また、置いてけぼりかよっ！」
路地裏の街路樹に手に持っていた鎖を括り付け、ソルは歩き出した。鎖の先には当然首輪がある。そしてもちろん、首輪はシンに繋がれていた。ちょこまかと五月蠅いシンを制御するために、元科学者の知恵を振り絞って考案した作戦だった。無論、シンは始め極端にこれを嫌がったが、ソルの愛ある鉄拳によって今では従順になった。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

　養父を待つ間もシンは忙しなく付近を物色する。通りすがる住人たちが首輪で繋がれたシンを見てクスクスと笑う。しかし、シンは気にも留めない。半径五メートル圏内の物色を一頻り終えたシンが一息ついていると、彼と同じくらいの背丈の少年三人組がシンを取り囲んだ。
「何だ、コイツ！　首輪してやがるぜ？」
リーダー格の少年がシンを指さして嘲笑う。釣られてお供の二人も笑い出す。
「お！　俺と一緒に遊ぼうぜ！」
空気を読めずシンは少年たちを遊びに誘った。四六時中も年齢の離れた養父と過ごしている所為か、彼が同年代と触れあう機会は稀であり、それだけに興味を引かれたのだ。
「何だコイツ…バカじゃね？」
「それでさ、何して遊ぶ？」
「オイ、生意気なクチきくんじゃねーよ。ヘンなカッコしやがって。テメェ、どこの小学校だよ？」
少年達にとって自分たちの縄張りで目立つ行動を取る余所者のシンは目障りで仕方なかった。
「オイ、何とか言えよコラ！　シカトかよ！」
無邪気なシンの発言は、少年達を苛立たせた。業を煮やしたリーダー格の少年が胸ぐらに掴みかかる。
シンはその攻撃を"遊び"だと勘違いした。日頃から養父の人間離れした動きを見慣れており、隠れて自己鍛錬を続けていたシンには、少年の動きはお遊戯にしか映らない。
「ん、あれ…これは何て遊び？」
少年たちはシンのその言葉に逆上した。
「ふざけんな！　舐めてんじゃねぇぞ！」
「もういいや、やっちまおうぜ！」
少年たちが拳を握り締めて取り囲む。この段になってシンはようやく"遊び"じゃないことに気づいた。
「キショイ眼帯しやがって。カッコつけてんのか！」
「ものもらいは似合いませんよってか！？」
少年たちが次々と捲し立て、シンの眼帯に手を伸ばす。その手はシンの眼帯を掠めてズラす結果となった。その隙間からシンの右目が一瞬だけ露呈した。
「…コイツに…触んじゃねぇ…」
シンが慌てて右目を手で覆い隠す。すでに痛みなどない…。だが、シンにとってそれは禁忌であった。
右目に触れる度、脳裏に焼き付いた忌まわしき映像が走馬燈のように蘇る。静かに、だが確実にシンの中で行き場のない怒気が沸々と沸き上がってくる。
「な、なんだよ今の…キモチ悪ぃ…」
シンの右目の中身を垣間見た少年たちは、触れてはならない危険な存在に触れてしまった直感があった。
「も、もう行こうぜ…コイツの眼、恐ぇよ…」
少年達が無意識に後ずさっていく。
シンが右目を押さえながら左目で少年たちを見据え、身を乗り出す。
「ち、近寄るなっ！　化け物っ！」
その言葉はシンの箍を決壊させるのに充分であった。

う、うぉあぁぁぁぁぁぁぁぁぁ！！！！！

周囲の建物を軋ませるほどの勢いでシンは咆吼した。シンの身体が帯電し黒い雷が天に向かって迸る。
少年たちはその衝撃波を直に受け、数メートルを吹き飛ばされて、尻もちをついた。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

　シンの暴走を察知して、ソルが引き返してきた時には、既に人だかりが出来ていた。右目を押さえて蹲るシン。その先で尻もちをついた少年たちを見てソルは理解した。
「シン、テメェがこれをやったのか？」
「……」
「どっちなんだ？」
「だ、だって、コイツらが…」

ズガァァァァァァァァァ！！！！！！！！！！

その言葉が終わる前にソルのブーツがシンの身体に突き刺さった。その衝撃は鎖で繋がれた街路樹もろともシンを吹き飛ばした。野次馬たちはその信じがたい光景にハッと息を飲み、周囲の喧騒がピタリ止んだ。
ソルが悠然と少年たちの前に歩を進める。観衆たちは固唾を飲んで動向を見守った。
「馬鹿息子が面倒を掛けたな…」
「そ、そんな…滅相もない！！」
「キッチリ躾てやった。テメェらの痛みも倍にして返した」
（倍どころじゃねーよ！！）
その場にいた全ての人間が同様の感想を抱いた瞬間だった。
「これで迷惑分は相殺だな？」
「は、はいぃ。もちろん！！！」
言いながら踵を返し、そそくさと立ち去ろうとする少年たち。しかし、背後から慈悲無き音が飛んできた。
「…待て」
ひぃぃぃ！　という悲鳴が聞こえてくるかのように、少年たちが身体を仰け反らせる。
「…な、なんでしょうか？」
リーダー格の少年が、上ずった声で返事をする。
「迷惑分はこれで終いだ。だが…」
「？？？」
「アレは馬鹿だが余程のことがねぇ限り手を挙げねぇ。俺の躾がいいからな…。テメェら、何しやがった？」
別段凄んでいるわけでもなく、ソルの調子は普段と変わらない。しかし、少年たちにとって、にじり寄るソルの巨体と先ほどの蹴りの威力はまさに恐怖の対象だった。
「テメェらの分がまだだったな。しっかり謝罪を払っていきな…」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「オヤジ、ワリィ…。ついカッとなっちまった…」
「…もういい……次からは加減することを学べ」
「………ああ」

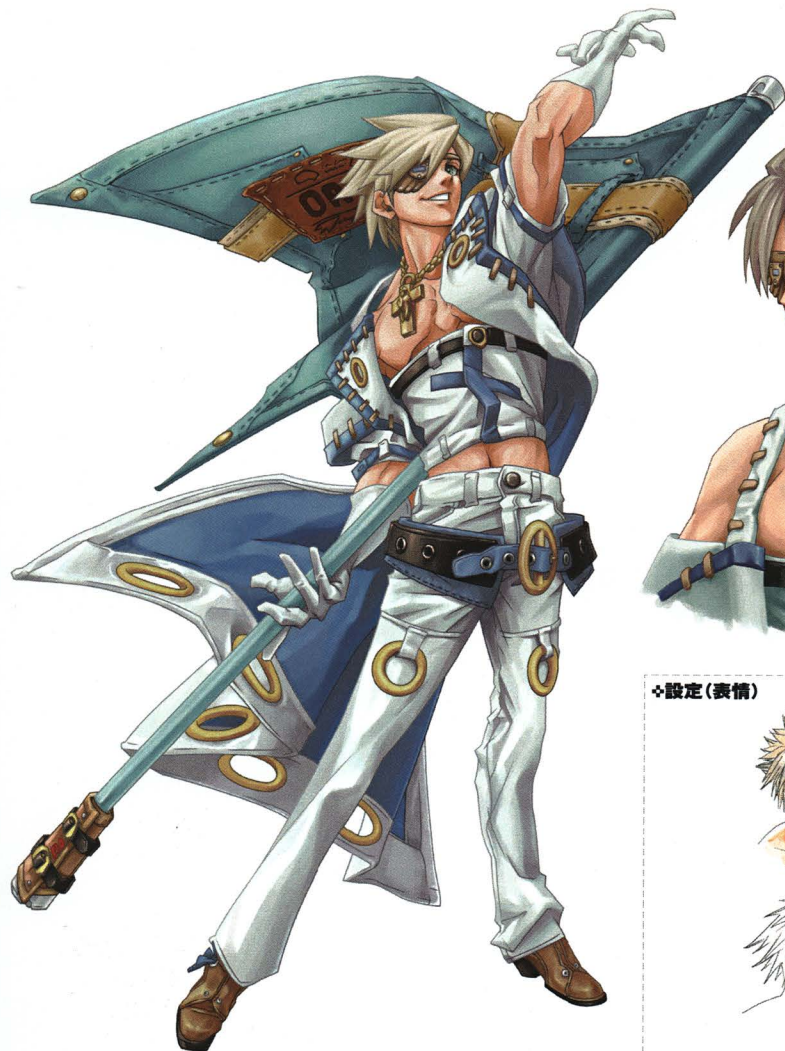
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

おまけ

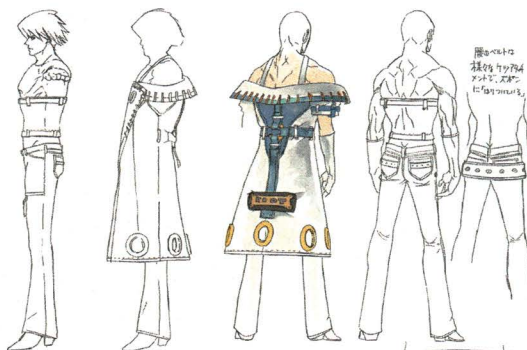
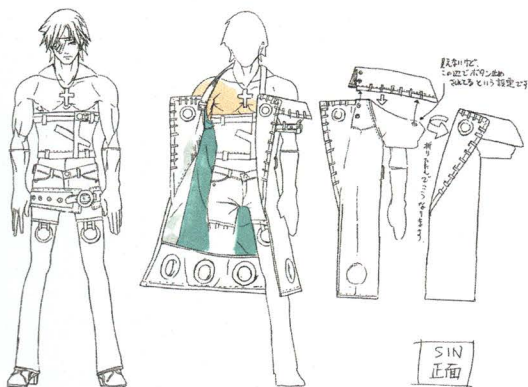
「あのさ…、オヤジが持ってるソレ。俺でも使える？」
「…封炎剣か？　テメェにはムリだろ」
「そっか…。俺、雷属性っぽいしな…」
「属性の問題じゃねぇ…。で、急にどうしたんだ？」
「俺もさ、そろそろオヤジみたいに闘いてぇ。だから武器が欲しいんだよ！」
「……まだ早ぇ。が、まあいい。どんな武器がいいんだ？」
「そうだなぁ。まず、男らしいことだな。アグレッシブな突き技とか出来るヤツ！　あと、やっぱスタイリッシュなフォルムも重要だ！」
「……」
「それともう一つ。とにかく大事なのはスカイハイに目立つ武器だ！」
「……旗でも振ってろ」
「……ッ！？」

MASTER CHARACTER
SIN

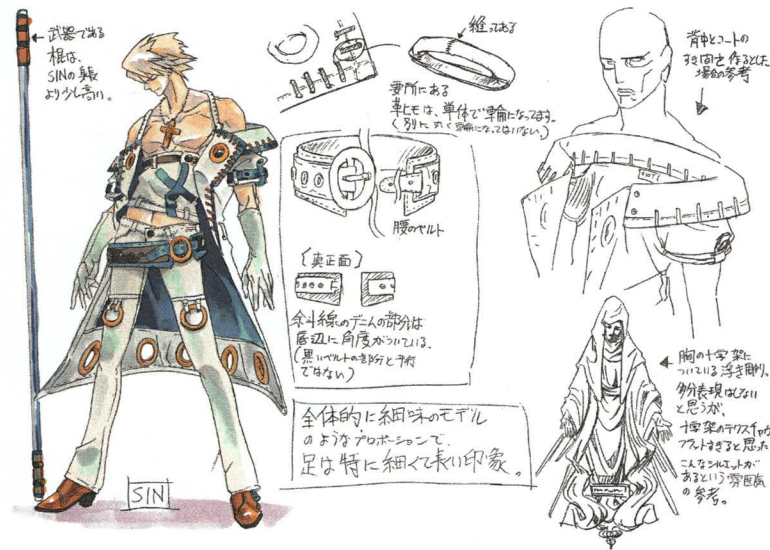
シン

✣礼節をわきまえた物言いや人付き合いが苦手。しかし反面、物事を振り返らないその性格はデリカシーに欠けるが天真爛漫で気持ちがいい。楽観的で自信過剰な一面もある。✣この数年、ソルと共に賞金稼ぎとして艱難辛苦を共にしてきた。親子、友人、師弟の間柄を通してソルには深い信頼を置いている。現在は放浪の旅を楽しんでいる。

✣クリエイターコメント

シンは「棍術で戦う」というコンセプトが最初から決まったキャラクターです。しかし、棒っきれを持たせただけでは、モデリング化したときに非常に線の細いキャラクターになってしまうため、最終的に旗に得物を変更しました。衣装のデザインは、海賊の衣装を意識して描いています。「どこらへんが!?」と聞かれると答えに詰まってしまうんですが、海賊の資料で見た服の縫いつけの荒っぽい感じに魅せられてしまい、デザインに取り込んでいます。ちなみに、シンが身につけているネックレスは、カイが従来のシリーズの登場シーンでキスしていたものです。一応親子ってことでシンに受け継がれています。(石渡)

準主人公という立ち位置のシンですが、極めて特徴的なコスチュームをポリゴン上で再現するのに苦労しました。ある意味ファンタジックなデザインのロングコートですが、肩まわりなど「これ腕をあげたらどうなるんだろう?」という形状。ポリゴンでのキャラクターモデリングは特に間接の構造に繊細な設計が必要になるわけですが、いろいろと小技を使ってなんとか許容範囲なレベルに押さえています。コートのすそなど、布がなびく部分は布シミュレーションで動かしていますが、キャラクターが大量に登場する本作では、その部分に負荷をかけるわけにもいかず、かなり簡易な処理になっています。次回作があるなら、この辺はもう少し上手に処理できるようにがんばりたいですね。(本村)

✣PROFILE

シン(CV:宮崎一成)	
身長	181cm
体重	73kg
血液型	不明
出身	不明
誕生日	5月31日
アイタイプ	エメラルドグリーン
趣味	斬新な形容詞を模索すること、苦手をひとつずつ克服すること
大切なもの	みなぎる食欲、もうひとつは言えない
嫌いなもの	苦手を克服しない奴、子ども扱いされること、イリュリア連王国

✣設定(表情)

✣決定稿(全身/バストアップ)

✣設定(三面図)

✜設定(コスチューム)

✜設定(モーション)

ショートブーツタイプのハイヒール。

(棍の先端)

裏面無地

SIN 小物

✜設定(武器)

SH旗

★大きさ適当
モデルに合わせてください

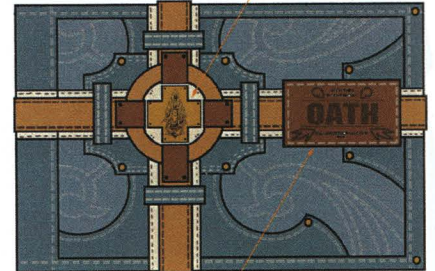
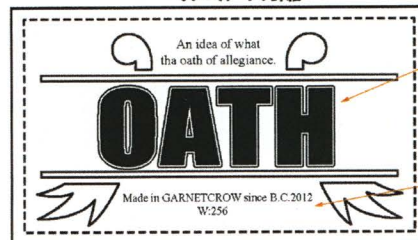
★ここにも
ベルト止め
あります

SIN

↓メーカータグ詳細

An idea of what
tha oath of allegiance.

OATH

Made in GARNETCROW since B.C.2012
W:256

★黒い部分は焼印による凹みです

★「文章が書いてある」程度の
ニュアンスが出ればよいと思います
内容判別できないようにしてください

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	はっ!/へっ!/ふっ!/おら/ほっ!/でりゃ!
攻撃(大)	おぉらぁ!/せりゃぁ!/どうした?/ぬりぃんだよ!/どうだオラ!/喰らえ!
ピークドライバー	ピークドライバー!/飛びやがれ!/でらぁああ!
ガムシャラに突いてみた	いけぇ!/ここだぁ!/見えた!
エレクトロリヴァーブ	残念だなぁ/悪いなぁ/へっ惜しい!
パテカトルスティン	パテカトルスティン!/大丈夫か!/もうちょい頑張れ!
ファントムバレル	ファントムバレル!/とどけぇ!/そこだぁ!
エキサイター	しかたねぇなぁ/まどろっこしいな……/じれってえな
覚醒必殺技(準備)	俺の本気が見たいか……?/ぬぅあああ!!!/わりぃ、決めるぜ?
覚醒必殺技(発動)	ライド・ザ・ライトニング!/消えちまえ!/はあああああああ!
ダッシュ	よし……/へっ/待ってな
命令(前進)	ちょっと先行っててくれ/ここは任せろ、進んでくれ/力押しだ、前進!
命令(好きにして)	うし、気ままに行くぞ!/好き勝手やってよし!/自分のペースで頼む!
命令(撤退しろ)	やべぇな、退くぞ!/くそ、背中は見せたくねぇのに/ここはマズイ、脱出!
命令(停滞)	止まれ、ここが良い/待ってくれ/へたに動かない方が良い
アイテム使用(回復系)	ちぇ……/ふう~/なさけねぇな……
アイテム使用(攻撃系)	でら!/せい!/ほらよ!
サーバント格納	来てくれ/こっちだ/移動するぜ
アピール(挑発)	敗北の女神が俺を差別している/盛り上がんねぇな、ムカつくぜ……/俺のスマイルが0円のうちに、本気をだせよ?
アピール(敬意)	く、なんてバイオレンスな連中なんだ……/わりぃ、そろそろ本気ださねぇとな/ちぇ、すぐに追い抜いてやるよ
気絶	ウソ、やべ、まじかよ/え……と、待ってくれる……?/く、何てサイケデリックな……
状態変化(有利)	見えたんじゃねぇの?この勝負!/よし、このまま一気に行くぜ!/へへ、ブッちぎりだな
状態変化(不利)	ウソ、いつの間に押されてた?/やべぇ……ヒートアップしねぇと/へっ、上等……!
ダメージ(小)	う/わっ/なろっ!

シチュエーション	ボイス
ダメージ(中)	うおあ/げへぇっ/くっそ!
ダメージ(大)	っざけんな!/こぞはぉお!/まだまだぁ!
ダメージ(特大)	なめやがって…!/落ちるかよ!/ぎゃぼー!
死亡	なんだよ……ダセェな……/ちぇ、かっこわりい……/母さん…
ラウンドスタート	ちょっと早いが……「残念だったな」だ/知れ、黒の迅雷を/聞こえるか、インドラの疼きが
ブリーフィング突入	お~し
	戦況確認しねぇと
	ちょっとタイム!
ブリーフィング離脱	OK!
	OK!
	OK!
勝利	へっ、ざまぁ。(悪びれた様子はなく、純粋に勝利に喜んだイメージ)
	散ったか?インドラの息吹に
	おし!快勝!
敗北	ざけんな、まだ……やれ……る
	リターンマッチ……希望……
	皆、悪ぃミスっっちまった……
特殊登場(VSソル)	知ってるか、インドラも塵を生むんだぜ?(ソル:なら、塵ごと灰になれ)/遠慮とか、そういうの無しで頼む(ソル:血筋かよ……)/カイの雷と一緒にすると、火傷するぜ?(ソル:上等だ……)
特殊勝利(VSソル)	なんだよ、俺じゃ不服か?/畜生、ガキ扱いすんなって言ったのに……/だから言ったろ?
特殊敗北(VSソル)	へ、悔しいが、流石だぜ…(ソル:まだ、ミディアムレアなんだがな)/なんだよ……本気かよ……(ソル:加減がわからんからな)/こ、これが格ってかつかよ……(ソル:さあな)
特殊登場(VSカイ)	黒いだろ……?これが俺の雷だ(カイ:…見事だ、しかし壮麗に欠ける)/賭けねぇか?迅雷の名前を(カイ:ならば、私の閃影をとらえて見せなさい)/本気でこねぇと、死ぬかもよ?(カイ:カイ=キスク……参る!)
特殊勝利(VSカイ)	(カイ:ふふ……、膝をつかされるとはな)気を抜いたな、らしくねぇ/(カイ:見違えたな……嬉しいよ)何で封雷剣を使わねぇんだ……/(カイ:ああ、見事だ……)シン:おい、まさか手を抜かなかっただろうな?

シチュエーション	ボイス
特殊敗北(VSカイ)	くそ……!なんでだ!(カイ:真の雷は、瞼にも心にも焼き付くものです)/ちっ……、伊達じゃねぇってことかよ……(カイ:軽んずるな、字は自らつけるものではありません)/ウソだろ…コイツ、強ぇ……(カイ:……青い。真剣勝負ではなかったのですか?)
ユニット呼びかけ	ソードマン!/ガントレットボディ!/スプリングボック!/ツイントリガー!/ワイズマン!/コンヴィクトハンマー!/ヘヴンズリブラ!/クアドロベイリフ!/ハミングソード!
ガード	終わりか?/どうした?/おいおい
バナナボイス	あぶねぇ!/バナナかよ!/ひげちゃぶ!
チャット用・挨拶	おす!
チャット用・別れ	じゃあな!
チャット用・同調	おうよ
チャット用・否定	んなわけねぇだろ!
チャット用・怒り	ふざけんじゃねぇ!
チャット用・アピール	く、なんてエキサイティングな空気なんだ……
各マスター討ち取りボイス	おっしゃあ、どうよ!
ラウンド開始時みねうち宣言	本気でやらなきゃいいんだろ?任せろ
マップ確認	マップを見てくれよ
回収要請	それを見つけてくれよ/それを回収してくれよ
良い感想	オっけぇー
悪い感想	違うぜ
ソルに懇願	オヤジ、まだかよ……ぎりぎりだぜ!
お頼みボイス	オヤジ、今だ!/イズナ、頼んだ!/おい、任せたぜ!/パラダイムやってくれ!
ヘルプボイス・マスター操作	どうしたんだオヤジ?/何してんだよオヤジ。そうじゃねぇだろ
VSキャプチャー	オヤジ、ちゃちゃっとやっちまおうぜ!/何してんだオヤジ!見てねえで手伝えよ!
キャンペーン #5	どうしたんだオヤジ!マジでやんねぇとヤベぇぞ!!/うわ、なんてマゾヒスティックなヤロウなんだ!まともじゃねえ!
キャンペーン #15	……あれ……?……オヤジ?……お……オレは……
キャンペーン #16	無事か!カ、カイ!/ぼおっとしてんじゃねぇ/スゲェ……こいつ、こんなに強かったのか……
キャンペーン #18	任せろ!

マスターゴースト

巨大な翼を持つ女神の姿をモチーフにしたシンのマスターゴースト。
台座には西洋的な瀟洒な装飾が随所に施されている。

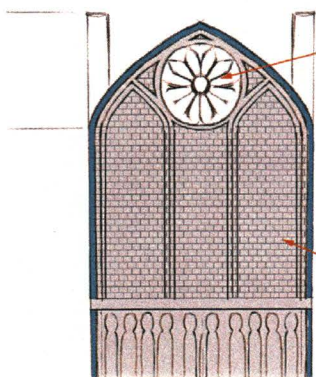
✣設定（全体）

後ろ>

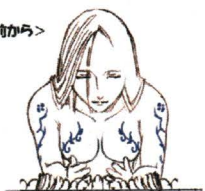
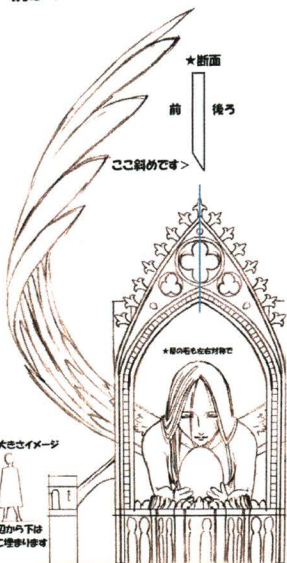
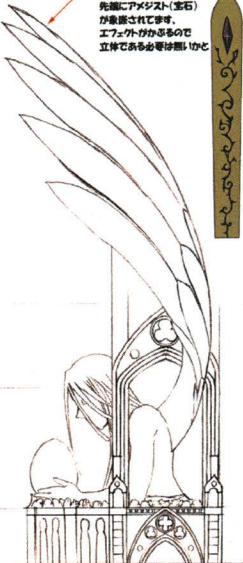
✣設定（女神像）

★体の模様詳細：バラとイバラの蔓のモチーフのタトゥーのイメージです

✣設定（正面図／側面図）

✣デザイン案

✣クリエイターコメント

シンのマスターゴーストは彼自身の潜在意識で大切にしているものと、その遠い過去の記憶から形成されています。彼のサーヴァントが王国の騎士たちで構成されているのも、彼の幼いころに見た兵士たちが、戦う者のイメージとして記憶されているためです。シンの成長に伴って、今後は彼独自のパーソナリティを反映したサーヴァントが産まれるかもしれません。（石渡）

イリュリア関係全般についてゴシック建築風の意匠＋αという方針があり、シン、カイのマスターゴーストもその流れですね。卵を抱いた女神像はシン、カイのふたりが命に代えても守ろうとしているものの象徴でしょうか。女神像は半裸なわけですが、神聖な雰囲気にしないといけないのでできるだけいやらしくならないように気をつけました。ゴシック建築のディティール感を完全に表現するのがポリゴン数、テクスチャサイズ的に厳しかったのが心残りですね。これに限らず、マスターゴーストはダメージを受けていくとだんだんと見た目も壊れていく、というようなネタがあったんですが時間の都合であえなくカットに。本当はもっと派手にぶっ壊せるようにしたかったのですが。次の課題というところでしょうか。（本村）

キャプチャー

宝石のような本体に西洋的な甲冑を身につけたシンのキャプチャー。その右手にはシンのトライブを示す戦旗を携えられている。

✣クリエイターコメント

ナイトのような姿をモチーフとしてデザインされました。全てのトライブに共通する考案の指針なのですが、キャプチャーはエネルギーソースであることをビジュアルで理解しやすいように、身体のどこかが光るようにデザインされています。シンのキャプチャーは鎧の下の本体が宝石のような質感になっており、それが光るといった内容です。当初その宝石の質感にこだわっていたのですが、光ると質感もクソもないという結果から、注力しなくなりました……。(石渡)

ソルのキャプチャーは炎で駆動するメカがモチーフとなっていますが、シン、カイのキャプチャーはクリスタル状のコアを簡易な鎧が包む、というファンタジックなものになっています。残念ながら大量に出現するためにあまり処理に負荷をかけるわけにも行かず、クリスタルの表現はかなり限定的なものに落ち着きました。本当はもっとキラキラと透けるような形にできればよかったんですが、半透明などの処理は最新世代のゲームマシンでもいろいろと制約が多いのです。(本村)

斜め前>

斜め後ろ>

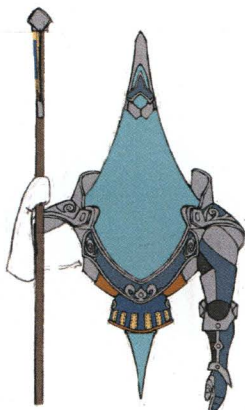
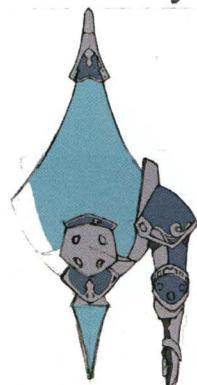
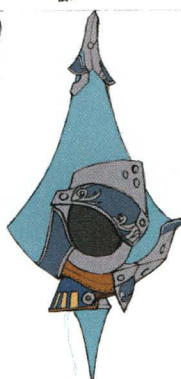
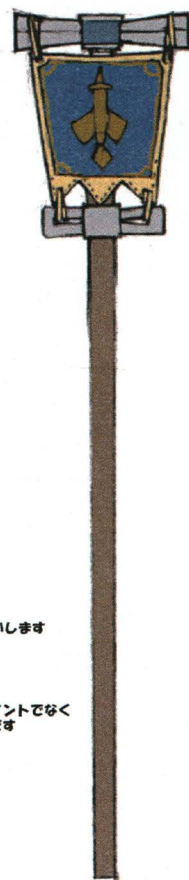
★主に
・銀
・青金属
・光る石(大理石のようなつるつるの質感)
・皮
で構成されています

★モデル上では厚み要りません

★皮製

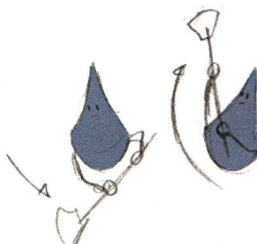
✣設定(全身)

✣設定(三面図)

横>

上から>本体自体は正円錐
(8角形くらいで良いかも)

腕詳細>

内側>

<肘

✣設定(腕部)

★モーションイメージ
攻撃と修理を同じモーションでまかないます、
打撃のようなお祈りのようなモーションになるかと

✣設定(モーション)

★旗模様
テクスチャサイズに合わせて
デティールの調整と省略をお願いします

★ペイントでなく
刺繍です

✣設定(旗)

TRIBE MASTER SIN

ソードマン

洋刀を携えた下級近接兵。模範的な騎士道精神を持っている。訓練された歩兵で、技も多彩。個よりも組織を重んじる。

✣設定(全身)

✣設定(三面図)

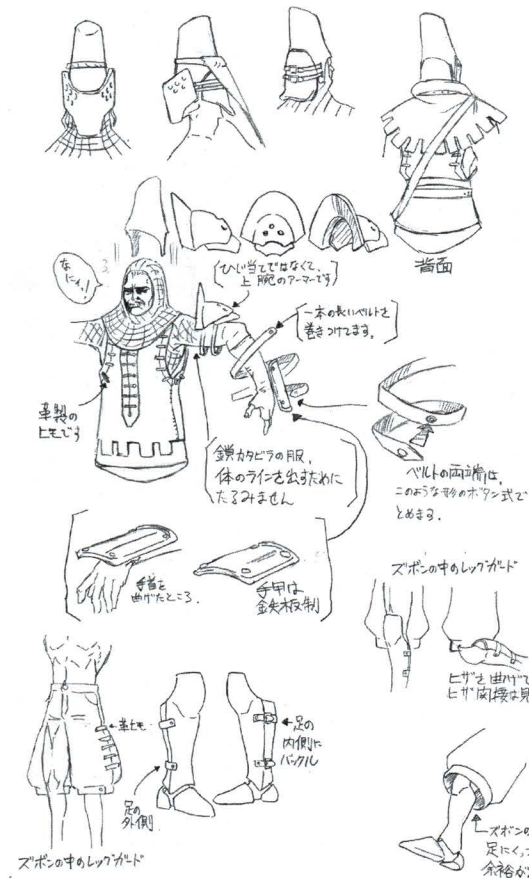
✣設定(各種パーツ)

✣クリエイターコメント

シンのサーヴァントは、いわゆる国産ファンタジー色の強いデザインで統一されています。ソードマンはその中でも方向性の基準となるデザインが要求されるので、あまり奇をてらわない形でデザインしました。しかし本来僕のデザイン方針はシルエットで見せていくことなのですが、フォトリアルなライティングの3Dモデリングにおいては、質感やディテールも重要な要素となります。その部分は僕の得意とするところではないので、シンプルに見えて意外と苦労しました。(石渡)

一番最初にデザインが上がってきて、一番最初に作り始めたキャラクターの一体ですね。何体も出てくるキャラクターなので無個性にする必要があるわけですが、そのへんは仮面がいい働きをしています。デザインのバランスがすごく好きで楽しんで作れたキャラクターの一人ですね。そういう意味ではすごく愛着があります。開発初期は旧世代機向けでディティールが少なかったのですが、Xbox 360にプラットフォームが移る段階で一度デザインのリファインが行われました。個人的には昔のシンプルなデザインも捨てがたいんですがねー。ちなみに「マスター、あとは頼みマスター」という死に際のセリフは狙ったわけではなく天然だったそうです。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
突進攻撃	は!
修行の成果	行くぞ!
ダメージ(小)	ぐっ
ダメージ(大)	ぐはぁ!
死亡	マスター、後は頼みました
命令受諾	了解しました
出撃(再出撃)	進軍いたします
感謝	感謝いたします
褒め	お見事です、マスター
マスター遭遇	敵のマスターに遭遇しました
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着いたしました
目的地到着	目的地に到着いたしました
撤退	く、撤退します
対面時劣勢予想	劣勢におかれました
優勢(対面時)	優勢です、問題ありません
呼びかけ	報告します

ガンドレットボディ

斧を手にした下級装甲兵。パーソナリティは騎士というよりも武人に近い。戦いに身に投じることが至福であり、酒を飲むとき以外は斧を振っている。

✣クリエイターコメント

ガンドレットボディはシンのサーヴァントの中でも最もお気に入りのデザインです。重厚感を演出するために、逆三角形のシルエットをモチーフとしたのですが鎧の首周りのデザインが思いついたときは、「これだ！」という手応えがありました。惜しむらくは、あのデカイ腕を活かしたアクションがないことです。(石渡)

マッシブなシルエットとユニークな肩アーマーが特徴的な装甲兵ですね。こういうガッシリしたシルエットのキャラクターは作っていて楽しいです。敵として戦うときでも的がでかくて気持ちいいですしね。デザイン的には尖ったつま先がいいアクセントになってます。走りにくそうだけど。肩アーマーのノーマルマップ(擬似的に凹凸があるように見せる3Dの技法)が非常にうまく行ったのが嬉しいですね。かなりカッコよく仕上がったという手ごたえのある一体です。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	ふん！
近接ダウン攻撃	ぬぅん！
ダメージ(小)	う
ダメージ(大)	うおお
死亡	く、口惜しい…
命令受諾	了解した
出撃(再出撃)	出撃する
感謝	ありがたい…
褒め	やはり、我がマスターだ…
マスター遭遇	敵のマスターだ！
マスターゴースト到着	敵の本拠地に着いた
目的地到着	到着した
撤退	ぬぅっ、撤退だ！
対面時劣勢予想	なかなかの使い手だ
優勢(対面時)	赤子同然よ！
呼びかけ	報告する

★肩プレート

一段目
二段目
三段目
四段目

★前垂れ模様参照

背中から腰にかけて参照＞

★ここにメーカー名 OATH の焼印をお願いします (NNN参照)

★非常に薄い金属板を打ちつけた装飾です

★金糸による刺繍です

★鋲かたびら

★すね当て

★手の上のシールド部分

★マスク部

このラインは溝です

★エンブレムがレリーフ状に刻まれてます

腰まわり参照横から＞

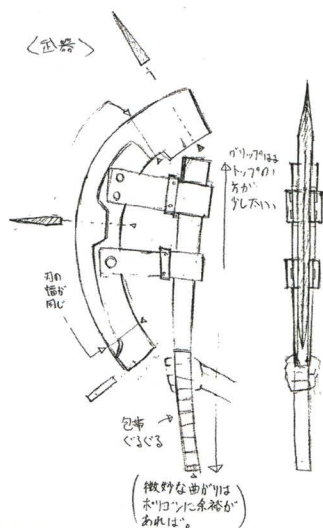
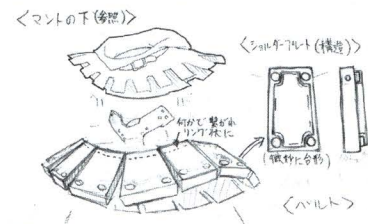
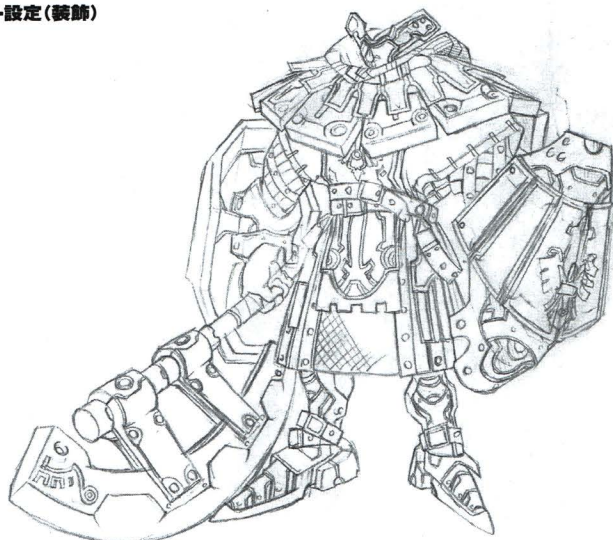
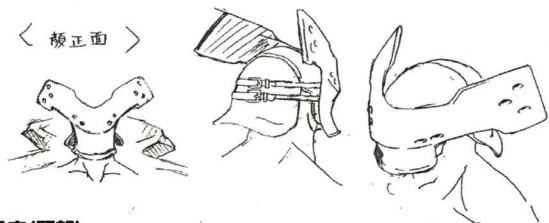
✣設定(全身)

✣設定(装飾)

✣設定(武器)

✣設定(胸部)

✣設定(頭部)

TRIBE MASTER SIN

スプリングボック

槍を構えた下級機動兵。訓練によって培われたすばやい身のこなしが身上。
上品な性格ではあるが、実戦経験が浅く、頭で先に結論を出すタイプ。

金色部分の模様浮き彫りです

違うアングル>

★ヘルメット上から模様

後ろから>

<肩アーマーの下、特に何もなし

ベルトの下模様参照>

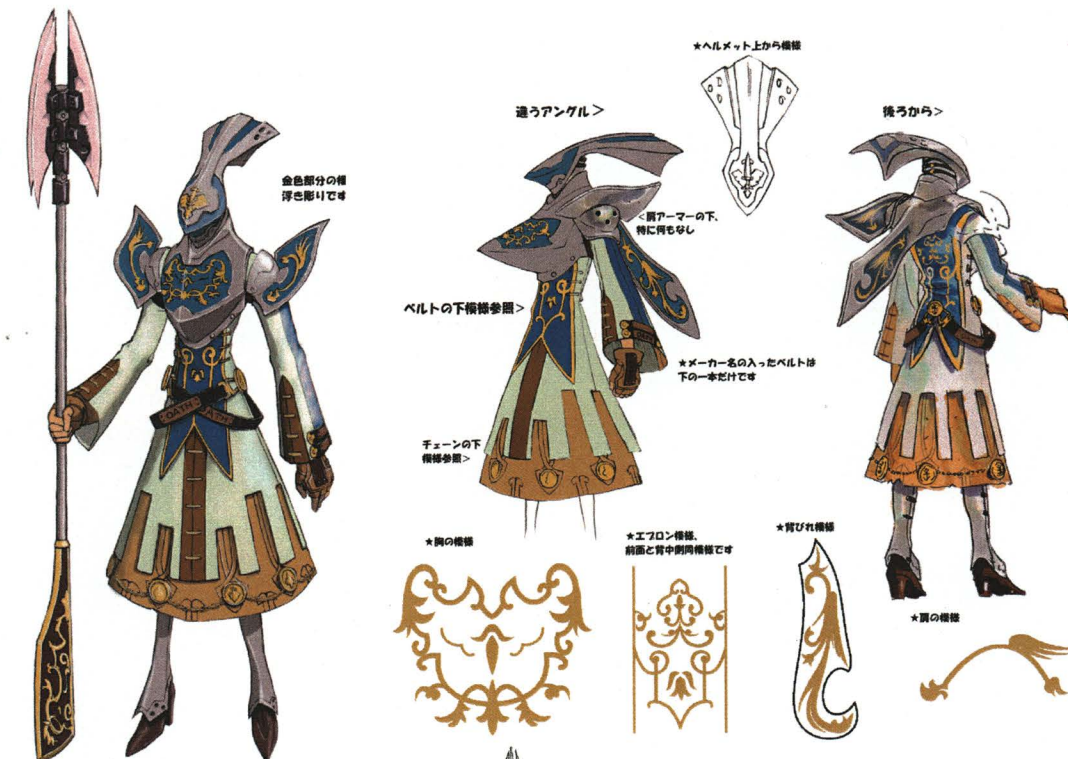
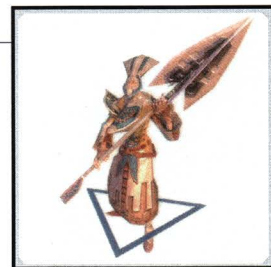
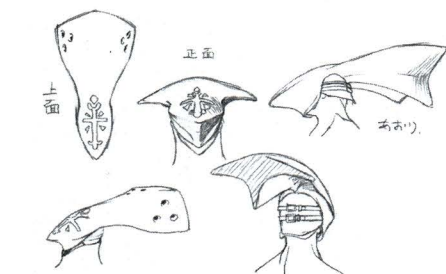
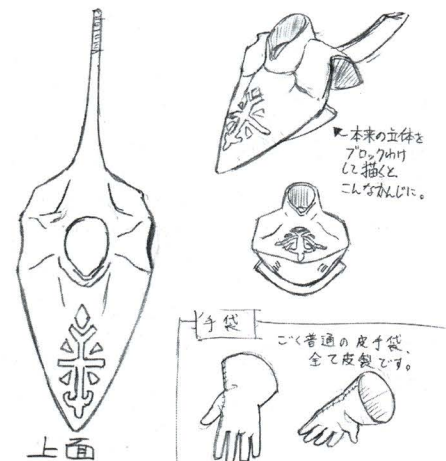
★メーカー名の入ったベルトは下の一本だけです

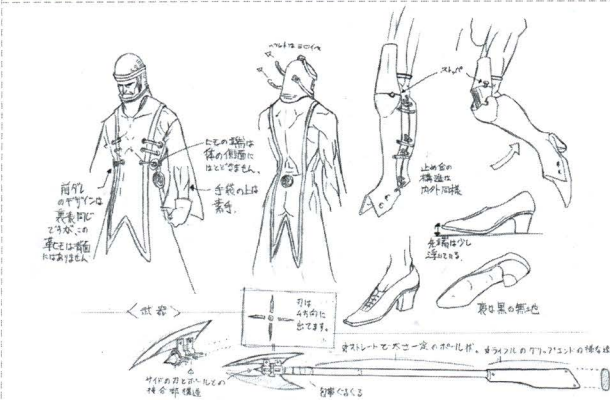
チェーンの下模様参照>

★胸の模様

★エプロン模様、前面と背中側同模様です

★背びれ模様

★肩の模様

✜設定(全身)

✜設定(頭部)

✜設定(三面図)

✜設定(胸部/手袋)

✜設定(本体内部/武器)

✜クリエイターコメント

スプリングボックも結構お気に入りのサーヴァントです。ただ、3Dで細身のキャラクターを表現すると、どうにも画面が寂しくなる傾向があり、全身のスケールや手足の長さなどの調整に、意外と苦労させられました。また、こういったロングスカートのキャラクターは、服の部分をクロスシムで動かすと、大量にキャラクターが表示される本作では動作処理に負荷が大いので、手付けのモーションに頼ることになります。面積の広い布の動きも面倒なのですが、見えもしないスカート内の足の動きも作る理不尽さにスタッフは泣いていました。(石渡)

細身の体に得物は槍、と極めて機動兵らしい機動兵。こいつに限らず、一番スタンダードなトライブというコンセプトのためシントライブのサーヴァントは、どの兵種も「らしさ」のあるオーソドックスなデザインになってますね。デザイン的には背中から突き出た尾びれや、空力を意識した肩アーマーなど個性が出ています。また、槍の取っ手や石突のあたりが古式のライフル銃を彷彿とさせるあたりがおもしろいですね。今にも棒高跳びをしそうな移動モーションが印象的です。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	はぁ!
スティールアントラー	装甲を無力化させます
ダメージ(小)	う
ダメージ(大)	ふぅあ!
死亡	マスター、お供できず、残念です
命令受諾	了解しました
出撃(再出撃)	出撃します
感謝	お心遣い感謝いたします
褒め	流石です、マスター
マスター遭遇	敵の旗頭を見つけました
マスターゴースト到着	敵の本拠地に到着です
目的地到着	到着いたしました
撤退	退却いたします
対面時劣勢予想	敵は精鋭です、強い!
優勢(対面時)	敵は、まるで新兵です
呼びかけ	報告します

ツイントリガー

両手にボウガンを携えた下級射撃兵。マスター想いで、勝気な性格。意外とシャイな一面もあるが、仕事に私情ははさまないプロ意識を持っている。

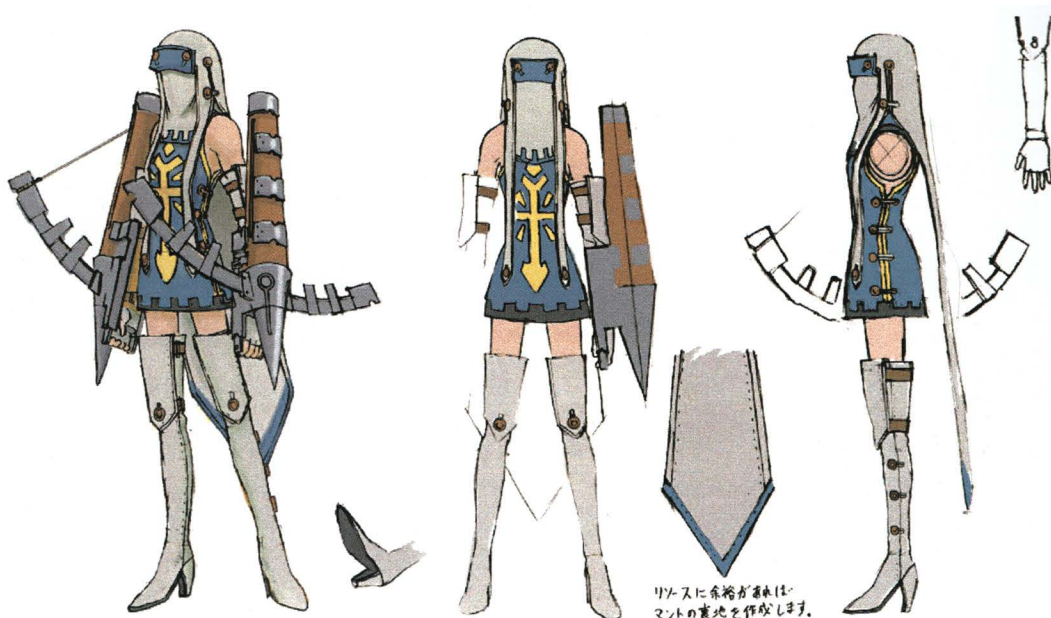
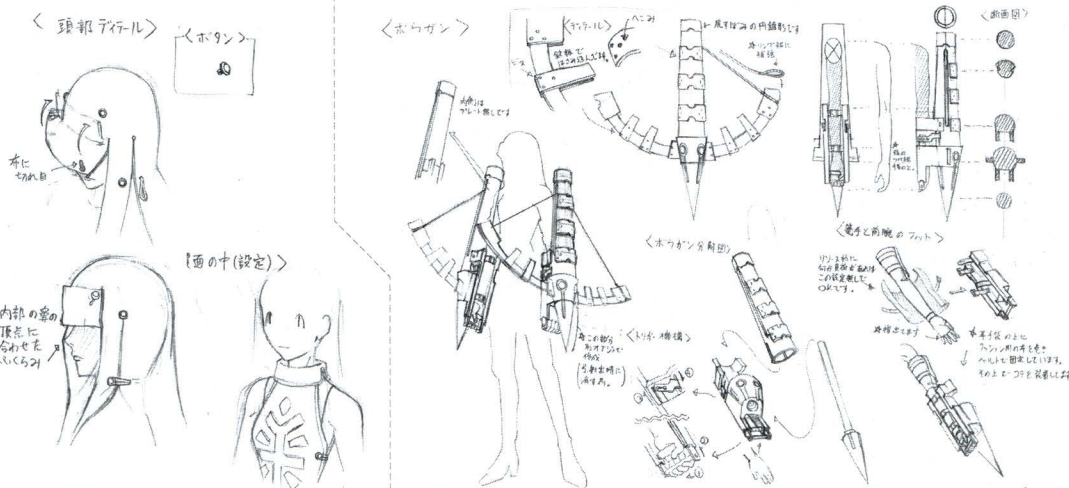
◆クリエイターコメント

通称「弓子」。サーヴァント全体のコンセプトにあるのですが、出来るだけ彼らの顔は、表情が見えないようにしています。喜怒哀楽が豊かに見えてしまうと、マスターであるキャラクターたちの存在感を上回る可能性があることと、同じ顔の人物が大量に絶命していく光景は、背徳的に感じられたためです。ツイントリガーの顔はユーザーの皆様の中で様々に想像していただければ幸いです。(石渡)

シントライブの紅一点、ストイックな声色とボディコン(死語)っぽいファッションがアンバランスな魅力の射撃兵ですね。最初はもっと凹凸のないスレンダーなボディラインでした。開発のかなり後期になってから「このゲーム全体的に色気が足りなくない?」という話の流れがあり、さりげなくモデルを修正してグラマラス風味に改造したりしました。「顔が見たい」という人もいるかもしれませんが、マスクで顔を隠しているミステリアスな雰囲気がむしろいいんじゃないでしょうか。「花束を贈る」のアクションが非常にカッコイイですね。(本村)

◆キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
通常SHOT	—
花束を贈る	今だ!
ダメージ(小)	く
ダメージ(大)	きゃぁ!
死亡	御免なさい、マスター…
命令受諾	了解しました
出撃(再出撃)	出ます
感謝	ありがとうございます
褒め	マスター、ご立派です
マスター遭遇	敵の頭目です
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着しました
目的地到着	着きました
撤退	撤退します
対面時劣勢予想	出来る…、劣勢です
優勢(対面時)	支障ありません、勝てます
呼びかけ	マスター

リソースに余裕があれば マントの裏地を作成します。

◆設定(全身)

◆設定(頭部)

◆設定(武器)

◆設定(背面部/スカート内部/脚部)

◆デザイン案

TRIBE MASTER SIN

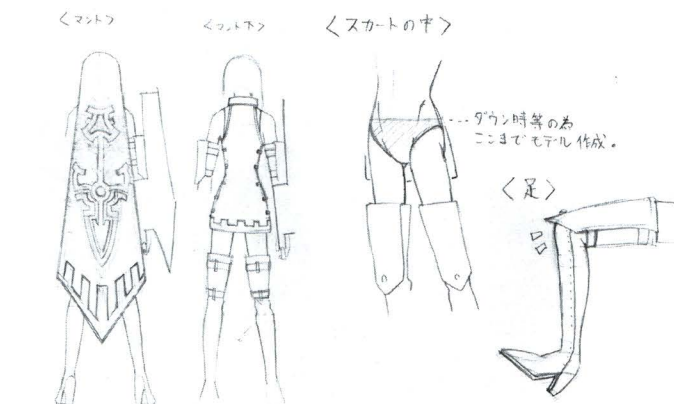
ワイズマン

下級法力兵。人生経験豊富な老兵で若輩者を軽くあしらう余裕を見せるが、どちらかというと若さにねじ伏せられることのほうが多い。

斜め前から＞

★金属

★木材

★デニム生地それっぽいステッチやニュアンスお願いします

★顔の十字架詳細、なにやらゴージャスな感じが出れば良いです、無理に解像度を上げる必要は無いです

★中央の像は立体の設定ですが、現状のポリゴンモデルくらいのニュアンスで十分かと思います

★色つき部分は凹みです

後ろ＞

★この辺のニュアンスはバンプオンリーでお願いします

★前垂れ模様詳細、モデルに合わせてリサイズや細部調整お願いします

横から＞

★白くペイントされた凹みのメーカー名

★革ベルト質感

★色味、若干差異あります

★マフラーと前垂れは布地です、スカート部はデニム生地で

★金糸と銀糸による刺繍

★スカート模様、下記の左右反転の繰り返しです

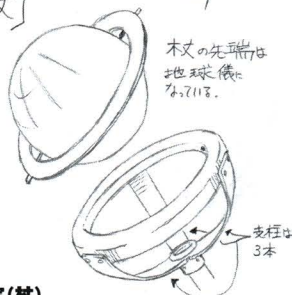
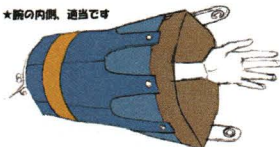
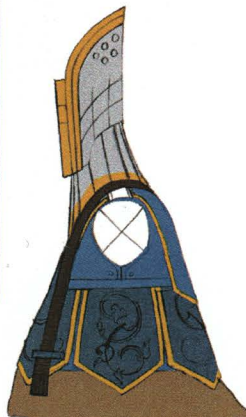
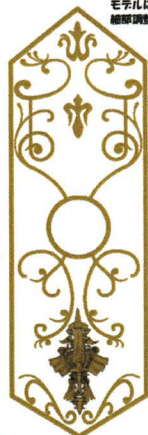
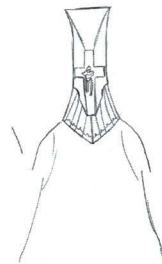
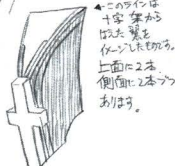
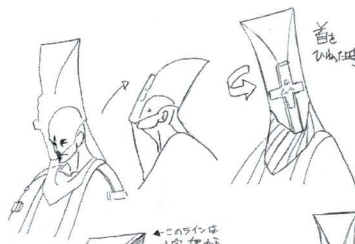
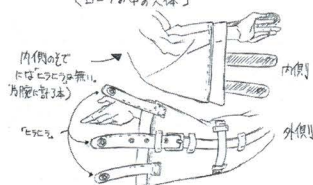
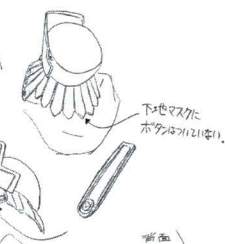
★腕の内側、適当です

◆設定（全身）

◆設定（杖）

◆デザイン案

◆設定（頭部）

◆クリエイターコメント

『GG2』の兵士ユニットは、各々異なったボーン構成のキャラクターを大量に出すことがひとつの目的でした。ならばせっかくなので出来るだけシルエットから変えていこうと決め込んだ結果、「ワイズマンはなんかスライムみたいなのが良い」という運びになりました……。しかしまぁ、僕自身は好きな造形で、独特のボイスや着グルミ的な動きもあいまって、死なせたくない、愛嬌のあるユニットになったと思います。簡単に殺られてしまいますけどね。（石渡）

かなり初期のころにモデリングした覚えがありますが、こいつの法衣の下が一体どうなっているのかは、今でもさっぱり分かりません。中で正座でもしてるんでしょうか？不定形生物のような異様なモーションで、完全な人型が多いシンのサーヴァントの中ではヘブンズリブラと並んでかなり異色といえるのではないでしょうか。設定画ではマスクの下がちょっとイケメン風味の坊さんですが、声からは全く想像がつきませんね。あと、あの地球儀にはどんな効果があるんでしょうかね？（本村）

◆キャラクターボイス

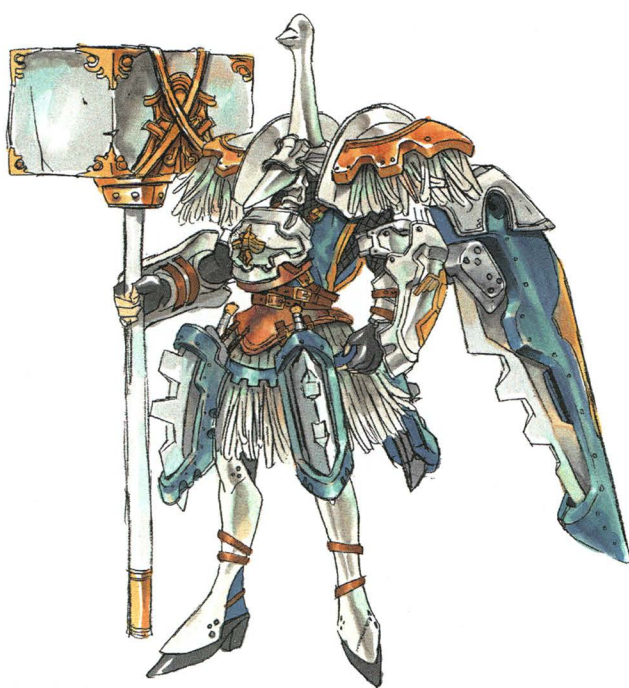
シチュエーション	ボイス
山なり法力SHOT	ほっ！
がんばりなさい	今こそ攻め入れ！
耐えなさい	しばらくは持つじゃろう
ダメージ(小)	ぐふぅ
ダメージ(大)	んどぼぉお！
死亡	ご期待に沿えず、申し訳ありません…
命令受諾	承知した
出撃(再出撃)	よっこらせい
感謝	いや、ありがたい
褒め	流石ですな、マスター
マスター遭遇	敵のマスターじゃ
マスターゴースト到着	本拠地に着きましたぞ
目的地到着	ふぅ、着いた
撤退	ここは退きますか
対面時劣勢予想	芳しくない状況です
優勢(対面時)	まぁ、軽くひねりますよ
呼びかけ	ちと、よいですかな？

コンヴィクトハンマー

**巨大な鉄槌を武器にした上級装甲兵。将の器を持った武人。
誇り高く自信もあるが、決して己を過信はしない。また、信心深い一面もある。**

✜クリエイターコメント

コンヴィクトハンマーはオーソドックスに上級兵としての威厳を表現することができたと思います。背中の羽根のようなものは、ギミックを仕込んで攻撃用途も備える予定だったのですが、もろもろの事情で割愛されました。しかし、鎧もここまで重層になってくると、もはやロボットのように見えますね。(石渡)

開発時の通称は「フルアーマー将軍」でした。重量級なイメージのある上級装甲兵らしからぬスマートで細身なラインが特徴的ですね。デザインが立体的にかなり細かく、旧世代機のポリゴン能力では表現が難しいキャラクターの一人でした。その意味でXbox 360に開発プラットフォームが移ったことで大きな恩恵をうけたキャラクターといえるでしょう。力強いモーションがとにかくかっこいいですね。カブトの先端に白鳥の頭が着いているのですが、最初はそこが本人の頭だと勘違いしてました。失礼極まりなし。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
突進攻撃	ぬん！
懺悔せよ	祈れ！
信心が足りん	粛清！
ダメージ(小)	ぐぬ
ダメージ(大)	ごぉうあ！
死亡	皆を頼みましたぞ、マスター
命令受諾	御意に
出撃(再出撃)	出陣！
感謝	もったいのうございます
褒め	これぞ天下人よ
マスター遭遇	我が殿に仇なす者あり
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着
目的地到着	着きました
撤退	撤退！ なんと無様な・・・
対面時劣勢予想	存外、猛者もいるようだ
優勢(対面時)	心配無用、雑魚どもです
呼びかけ	申し上げます

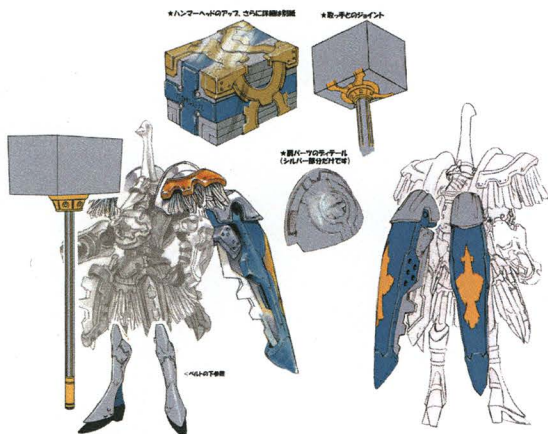
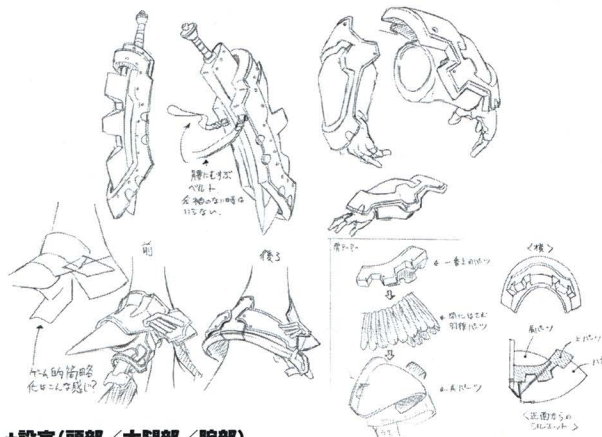
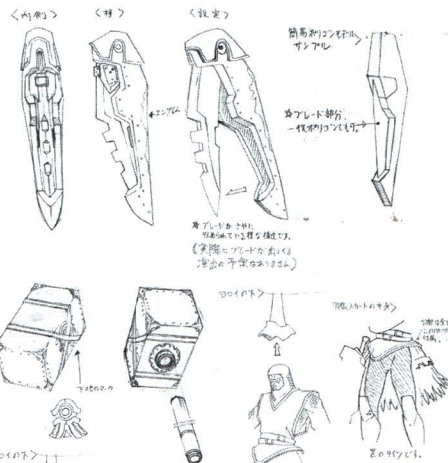
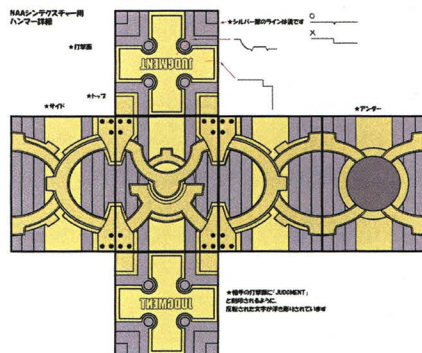
✜設定(全身)

✜設定(武器／背面部)

✜設定(武器テクスチャ)

✜設定(頭部／大腿部／腕部)

✜設定(背面部ブレード／武器／本体内部)

TRIBE | MASTER SIN

クワドロベイリフ

馬上から敵を射貫く上級射撃兵。完全に上から目線のエリート思考。物事に白黒つけなければ気が済まず、我がマスターですらライバル視している。

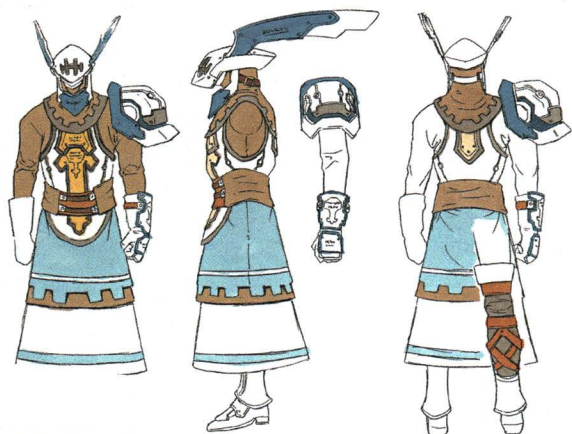
✜クリエイターコメント

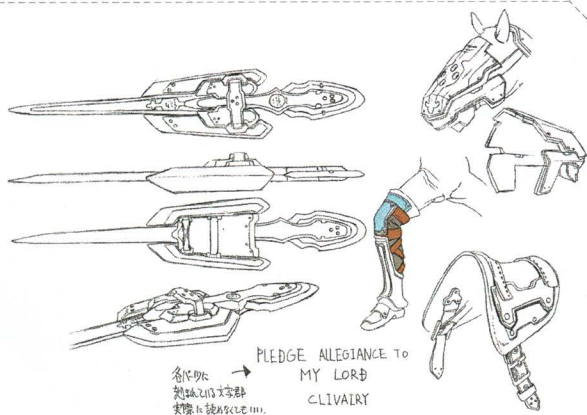
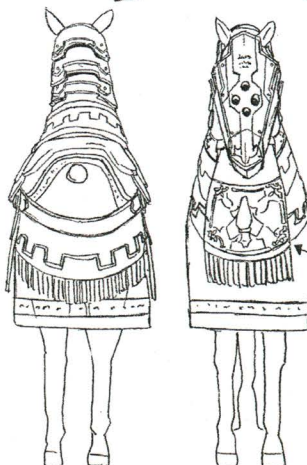
考案時は最も夢が広がるユニットでした。乗り降りが可能であるとか、二体に分かれて攻撃できるとか、色々ネタはあったのですが、もろもろの事情で割愛。残念祭りではありましたが、作中で乗り物に乗るタイプのキャラクターは少ないので、楽しんでデザインできたと思います。お気に入りは、ランスとシールドとライフルを兼ねた武具です。そうそう、苦労した点を挙げれば、ゲームの仕様上サーヴァントはサイドステップできたりするのですが、そんなことが出来る馬は実在しないので、どんな動きをさせるか悩まされました。(石渡)

騎馬兵なので機動兵かと思いきや、実は射撃兵と近接兵の中間という意表をついたキャラクター。ダウンしたときとかどうするのか、落馬するのか、などなどいろいろと検討したキャラクターでしたね。結局このキャラクターだけ特殊な処理を行うわけにも行かず、まさに「人馬一体」という形に落ち着きましたね。唯一死亡時のみ、落馬する姿が見られます。モデリングの際には1キャラクター分のポリゴン数で人と馬の双方を作らなければならなかったので、どこでポリゴンを削るかかなり厳しい選択を迫られましたね。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	は！
接近モード	刃に伏せて見せます
射撃モード	射抜いて見せます
エリートだからな	見えた！
その罪と共に身も両断	こざかしい！
ダメージ(小)	ぬ！
ダメージ(大)	ぬぅあ！
死亡	及ばぬというのか、私が…
命令受諾	承知！
出撃(再出撃)	討手出ます
感謝	申し訳ありません
褒め	見事な武勲だ
マスター遭遇	あれが敵のマスターか
マスターゴースト到着	敵本拠地に着きました
目的地到着	目的地到達
撤退	くぅ、後退だ
対面時劣勢予想	見下しおって、なめるな！
優勢(対面時)	まさに有象無象
呼びかけ	お知らせする

✜設定(全身)

✜設定(騎馬三面図)

✜設定(本体三面図)

✜設定(武器／騎馬頭部／脚部／騎馬鞍)

ヘヴンズリブラ

強力な法力攻撃を得意とする上級法力兵。主君と組織に忠実。
客観的に物事を見る目に優れているが、すべての可能性を否定できずなかなか結論を出さない性格。

✤クリエイターコメント

『GG2』では、イラストで膨らんだイメージが3D化の際に想像と違う結果になることが多々ありました。このヘヴンズリブラもその一例です。なにかいろいろな仕掛けや派手な電飾などが飛び交うイメージがあったのですが、画面に出してみると意外に地味で、最終的に上官らしさを出すために苦労しました。頭上の天秤は敵の「徳」に対して「罪」がどれほどあるかを量るという設定です。まぁ、ゲームルール上、絶対有罪になるのですけどね……。(石渡)

宇宙人のような特徴的なシルエットをしたキャラクターですね。ディティールもほかのシントライブサーヴァントに比べるとどことなくSFっぽい雰囲気。ディティール部分のラインがクワドロベイリフと少し似てるのは同じ時期にデザインされたからでしょうかね。天秤のモチーフを大胆に取り込んだデザインですが、むしろ謎の円盤型の下半身のほうが印象に残りますね。こいつも、もう少し人間らしいシルエットだったらイベントシーンで出番があったかも知れないのに……。(本村)

✤キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
放物線法力拡散SHOT	てあ！
疾風の加護を	疾風の加護を！
罪の手を清めん	罪の手を清めん
ダメージ(小)	くは
ダメージ(大)	ほぉうあ！
死亡	我死して、希望は死せず
命令受諾	承知いたしました
出撃(再出撃)	参ります
感謝	拝謝いたします
褒め	真の将にございます
マスター遭遇	敵マスターと遭遇
マスターゴースト到着	敵の本拠地です
目的地到着	到着いたしました
撤退	撤退いたします
対面時劣勢予想	客観的に勝ち目が薄いかと
優勢(対面時)	この場の勝利は期待できます
呼びかけ	報告いたします

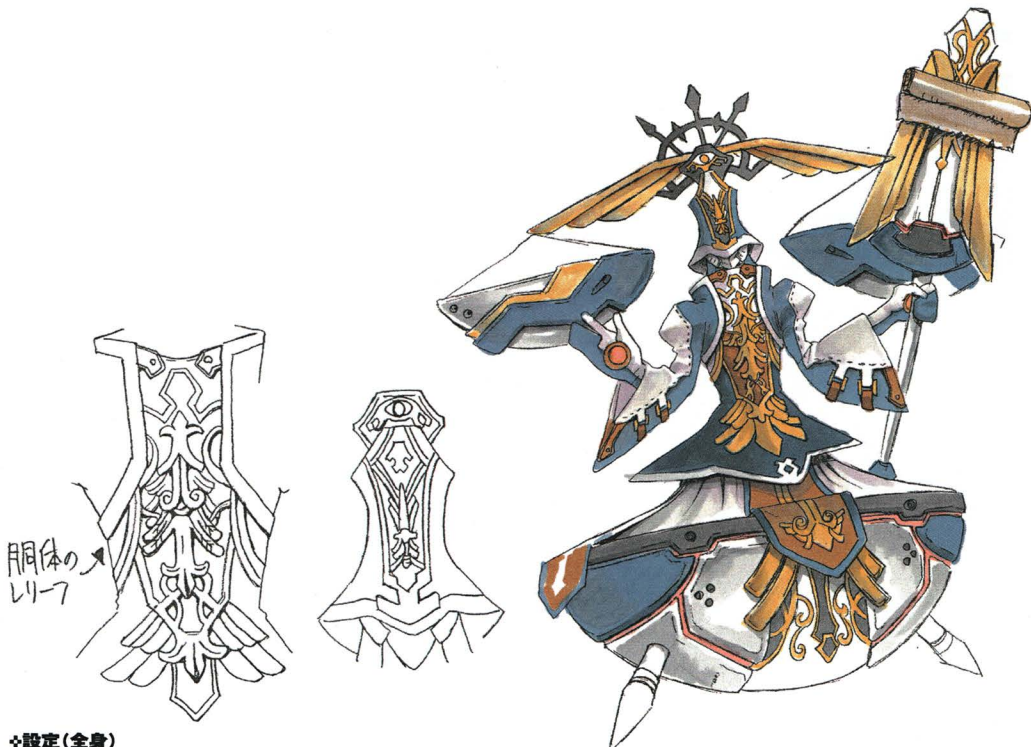
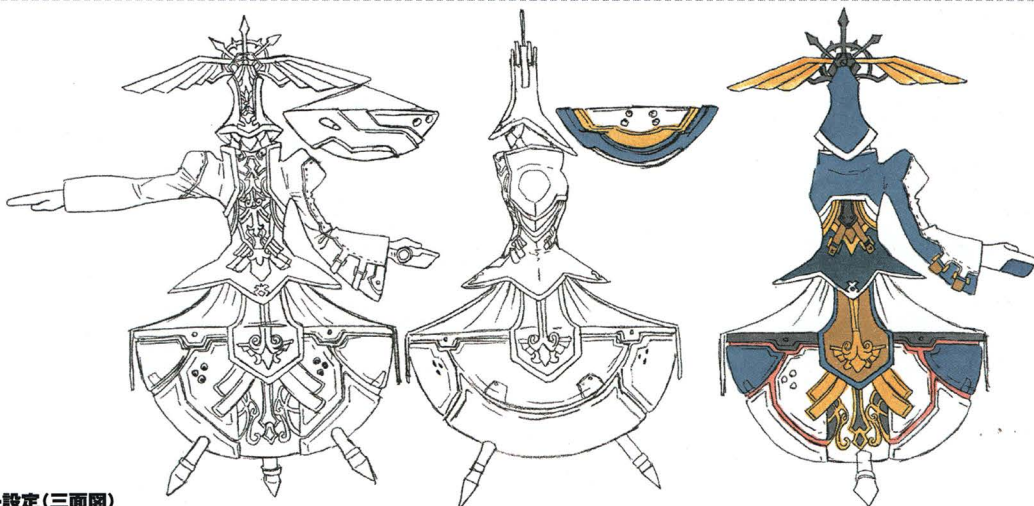
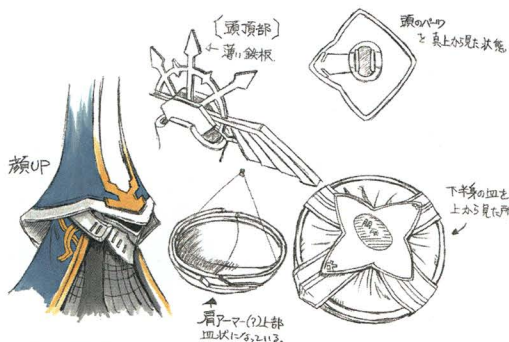
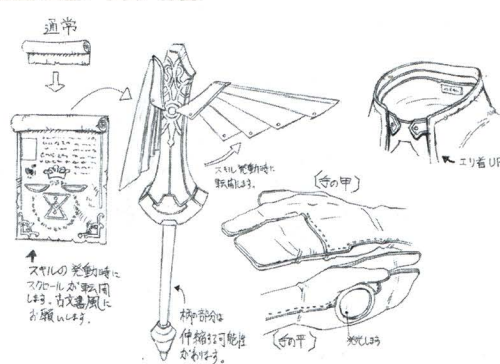
胴体のレリーフ

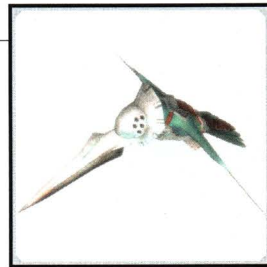
✤設定(全身)

✤設定(三面図)

✤設定(武器／手袋／襟首)

✤設定(頭部)

TRIBE MASTER SIN

ハミングソード

鳥形のミニオン。マスターにもタメロを使い、主従関係というよりも友好関係でありたいとする。
しかし、いざとなれば身を挺してマスターを守る一面も。

クリエイターコメント

どうにも僕は、ミニオンが天寿をまっとうする姿に愛着を寄せてしまいます。ハミングソードの場合、小さい外見と必死な雰囲気の漂うモーション、フランクな口調などもあいまって、特に可愛いキャラクターだなと感じます。ハチドリをモチーフとしたミニオンで、近づいてよく耳を澄ますと、虫が飛ぶような羽音が聞けます。彼女は鳥なので言葉を発することはありませんが、一応戦況報告はしてくれるんですよ。(石渡)

これもまた設定画を見たときに意表を突かれたキャラクターでしたね。シントライブのエンブレムが鳥をモチーフにしているので、ある意味ぴったりなのですが。モチーフとしてハチドリをもってきたところはさすがですね。その場に滞空できるのでアクションゲームのキャラクターとして扱いやすい。こいつに限らず、小さいキャラクターというのは画面上に表示される面積が小さいのでどうしても目立たせにくい。こいつの場合は羽が常に動き続けるのでその分見つけやすいですけどね。速く飛んだり上昇したりできないのは多分カブトが重いからでしょう(笑)。(本村)

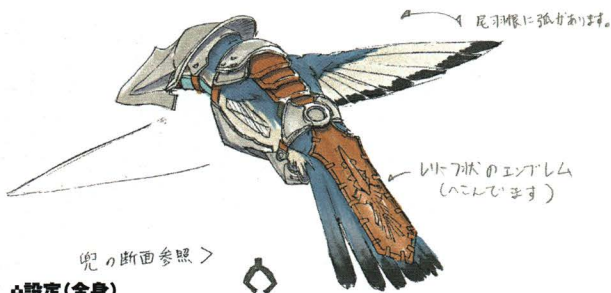
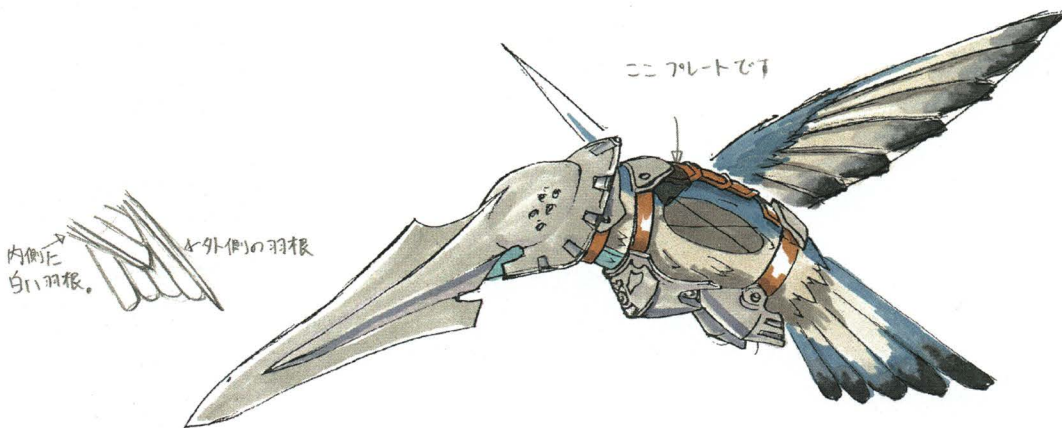
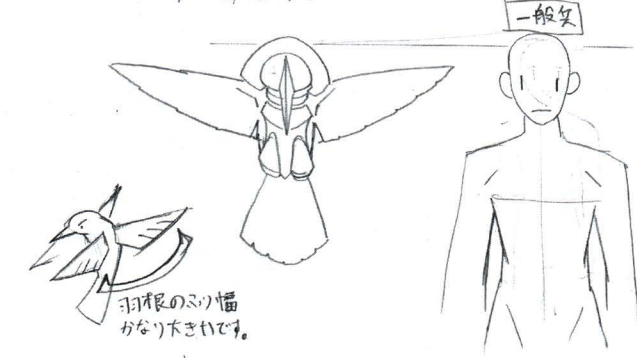
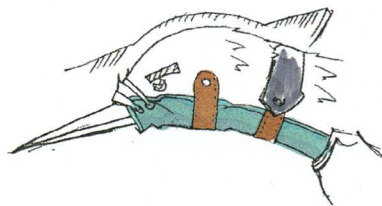
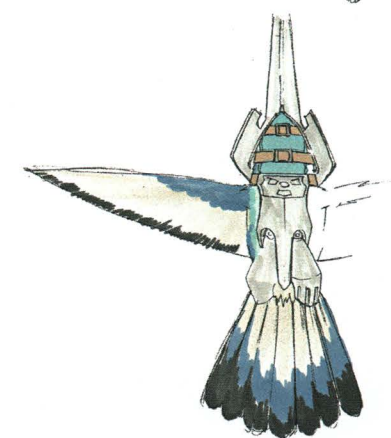
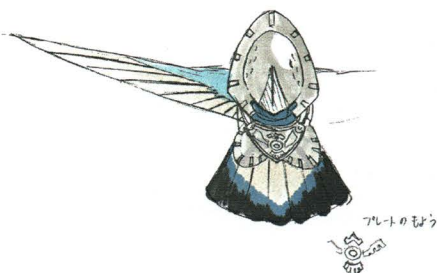
設定(全身)

設定(頭部内部)

設定(サイズ比較/胸部)

キ設定(二面図)

キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	―
ダメージ	―
死亡	さよなら、マスター…
命令受諾	わかったわ
出撃	行くわ
感謝	ありがとう
褒め	マスター、凄いわ!
マスター遭遇	敵マスターを発見
マスターゴースト到着	敵本拠地に到着
目的地到着	着いたわ
撤退	逃げるわね
対面時劣勢予想	まず勝てないわね
優勢(対面時)	あら、いけそうじゃない?
呼びかけ	聞いて〜

GUILTY GEAR2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

IZUNA
イズナ

ハイブリッド方言が印象的なバックグラウンドの住人、イズナ。
彼のトライブは妖怪をモチーフにしたデザインで統一されている。

CONTENTS

おやびん今昔物語

バックヤードや現世とは全く異なる次元として存在する世界がある。その世界は現世からもバックヤードからも隔絶されており、バックヤードの定義なしに自由に往来することは出来ない。その世界は古より人に非ざる者たちが数多く棲まう異境の土地であった。

黄泉平坂。それらの中でも特に有名な世界である。一般的には「黄泉比良坂」と書かれ、古くは旧ジャパニーズの古文書である古事記や日本書紀に想像上の国として登場する。無論、当時の人々の手が及ばない場所という意味で憧憬と畏怖の念を込めて生み出された世界だ。

ここで注目すべきは死後の世界といった現世と異なる次元世界の概念を当時の人々が有していたという事実である。近年になってようやくバックヤードの存在が仮説として立てられ、その研究の過程で黄泉平坂などの人外の棲まう世界の存在が推論され、バックヤードとは別次元の世界であることが仮説として立てられた。

「ねぇねぇ、おやびんおやびん！」
主人の頭髪を毛繕いしながら、猫又ちゃんが話し掛ける。
「…んー。どぎゃんしたと？」
ボヘーっと返事をしたのは、親しみを込めて「おやびん」や「おいちゃん」と呼ばれる人気者イズナである。
「おやびんは御札とか刀の鍔とか色々付けてるよねぇ。これ、どーしたの？」
「そいがなぁ、オイも覚えてないっちゃよ。物心付いたときには付けとったさかい」
「ふぅん。何だろねー？　あ、これ…このかんざしカワイー！」
ワサワサと簪を引っ張る。
「イタッ！　痛いってばよ、それを引っ張ったらアカン！」
怒られて頬を膨らませる猫又ちゃん。だが、すぐにそのことは忘れたようだ。
「あーそうだ。いつもみたいに面白いお話、聞かせてよー！」
平穏な日常。イズナは仲間の妖怪達に物語を聞かせてやるのが日課となっていた。妖怪達もまた彼の語りに熱心に耳を傾けるのが常であった。
「そうじゃね。よし。今日はアノ話にしよ。ほんじゃ、のんびりと始めましょかね」
「うにゃ～」
猫又ちゃんが顔を綻ばせるのを見てから、イズナは蕩々と語り始めた。

今は昔のお話だで？　ある所に夫婦がおったんよ。夫は武骨者やったけんども真面目で働きモンの役人だったきに。妻も気だてよく、夫をよう助け、尽くしていたそうな。ある日、夫は妻に美しい木箱を差し出して告げたダニ。とある任務で自分が旅立つこと。それは危険な仕事なので二度と帰れないかも知れぬ、と。
　　うわ～いきなり～。もしかして悲しいお話…？
そうでもなかよ。安心しぃ。
　　……ほんと？
うんうん。ほいじゃけ、最後までよー聞くっちゃよ
　　…うん！
妻は夫に任務の内容を尋ねたんよ。夫の任務は国中に散らばった九つの“殺生石”を封印することやった。
殺生石は、とある妖怪を退治したときに現れた石じゃけ。前に高尚な坊さんが叩き割ったんだけども、その時に破片は九つに分かれて国中に散らばってもうた。そして、破片は辺りに毒の霧を撒き始めたっちゃ。辺りの草木は枯れ、近づく者は皆その毒気によって死んでまう危険な霧ダニ。妖怪の恨みが石から噴出しとる…そう伝えられていたそうだっちゃ。
　　むむむ。不穏な気配？
んだども、殺生石に帝から賜った御札を貼り付け、お経が書き込まれた刀で貫けば邪気が消える、と
　　……ほへぇ～。それでそれで？
夫は九枚の御札と九本の飾り太刀を帝から下賜されて持って帰って来とった。妻は考えたっちゃ。このまま夫が出征すれば生きて帰らぬかも知れぬ。げに、夫を死なせたくない、と。
　　む、むぅ…？
その夜、夫が寝静まるのを待って妻は御札と太刀を持ち出したっちゃ。これが無くなれば夫は出征出来ぬ。
ならば何処かに捨ててしまえばいい、と。夫を助けたい、死なせたくないっちゅう気持ちの現れっちゃね。
　　そ、それでどうなったにゃん？
妻は近くにある湖に沈めることにしたっちゃ。小舟で池の中央まで漕ぎ出し、布で包んだ御札と刀を投げ捨てようとしたとき———
　　……ごくり
足を滑らせて…湖に落ちたっちゃ！
　　ぎにゃー！！！！
猫又ちゃん、声が大きすぎっちゃよ！
　　だってだってだってー…！
どうする？　続き、聞きたくないだら？
　　…悲しいお話は嫌だー。でも、気になる～
じゃ、続けよっかね。妻は包みもろとも湖に沈んで行ったっちゃ。終わり。
　　……え？　それで終わり？
……うんうん
　　やっぱり悲しいお話だったぁ。オイちゃんの嘘つき～！
冗談冗談。次の日、夫が目覚めると妻は朝食の準備を済ませて待っていたっちゃよ。
　　え？　えええええええ！！？？　なんでなんでどうして？
夫は黙々と食事を済ませ、出立の準備を始めた。んだども、肝心の御札と刀が見当たらない。妻に問うても知らぬ判らぬとしか言わぬ。生真面目な夫はありのままを帝に報告し裁きを求めたっちゃ。帝は多くを語らず、代わりの御札と刀を準備するまでの間、待機せよと命じられた。
　　ありゃりゃりゃ？
それから数日後のことじゃね。殺生石が散らばる各地から相次いで毒の霧が消えたっちゅう報告が届いたっちゃよ。
　　にゃ、にゃんと！？
結果良しっちゅうこって、夫は咎められることなく、そのまま夫婦は仲良く末永く暮らしましたとさ。今度こそ、めでたしめでたし、で、本当に終わり！
　　ハッピーエンド？　なにかだまされてる気がする！　…何で奥さんは生きてたにゃ？
さぁねぇ？　昔語りに深い意味はないのかも知んないね。だども、猫又ちゃんが良い子にしてれば解るかもなぁ。
　　むむむっ！？　アタシ頑張るっ！
あーそやった。言い忘れとった。贈り物の木箱な、あん中にゃ帝から賜った由緒ある「簪」が入っとったんよ。
……何百年も前に作られた…「稲穂を象った簪」がねぇ
　　な、謎が深まっただけにゃ…

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

バックヤードと現世を繋ぐ「ゲート」の存在を人類が知覚する確率は限りなくゼロに近い。現世においてゲートが出現することは極めて稀である上に、その出現範囲は全宇宙という広大な領域に拡がっていて、時間も不規則なためである。間違っても探して見つかるような代物ではない。

そのような天文学的に低い遭遇率をこのとき妻は偶然にも引き当てた。暗く深い湖の奥底へと沈んでいく途中で、妻はバックヤードへの門扉に遭遇し飲み込まれた。彼女の身体は高密度の情報圧縮濃度を誇るバックヤードの外圧に耐えられずに僅か数秒で霧散して消えた。

神も悪魔も人も妖怪も、この世におけるありとあらゆく生命は等しくバックヤードで存在を定義されて生を受ける。イズナもまた、その枠から外れる存在ではない。

本来、九十九神や妖怪は、万物八百万の何かしらに魂を宿した後、形状を本来の姿に固定化した状態で百年余の時を過ごし、ようやく神格化する。例えばイズナは、とある銀河系の地球という惑星に存在するジャパニーズという島国を護る九十九神である。これらの現象は、バックヤードにおいて稀に発生するイレギュラーによって引き起こされる。

イズナの構成要素の「可能性の淘汰」はかなり早い時期から発生していた。おおよその構成要素が確定した段階において「固定化しつつあったイズナの構成情報」にノイズが混入し、構造に変革が起こった。これは肉体を失ってなお、バックヤード内に情報として残存していた「夫を想う妻の強い思念」がイレギュラーが起こった際に偶々イズナの構造情報を書き換える結果となったためである。

そして、そのイレギュラーな構造変革現象は結果としてイズナの形状と性格の形成に多大な影響を及ぼした。イズナは彼女が生前に夫から受け取った贈り物「稲穂を象った簪」に魂を宿した。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

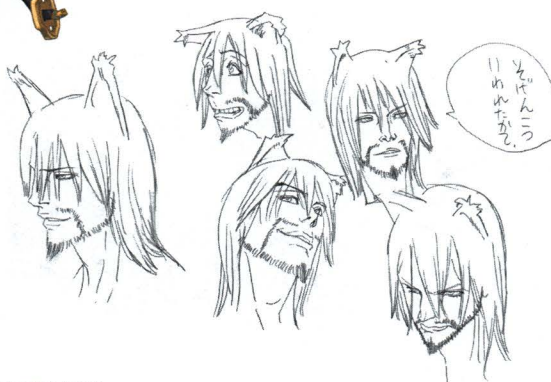
※この作品は「九尾の狐」「殺生石」といった日本古来の伝説・伝承に纏わる文献を参考に、筆者が『GUILTY GEAR』シリーズの世界観にマッチするよう独自の解釈を加えて執筆したものです。本文は正当な伝承を踏襲しているわけではありません。ご注意ください。

TRIBE | MASTER CHARACTER IZUNA

イズナ

✤鋭い観察力を持ちつつも、表向きは飄々としており掴み所がない。「適当」をモットーとしており、一人より皆と喜びを共有することを大事と考える。しかしその実は決して楽天家ではない。✤バックヤードの住人と語る人外の者。彼をその出生から知る者はいないが、柔らかい物腰と不釣合いな日本刀が妙に馴染んでいるその様は、その歴史が決して浅いものではないことを語っている。情報世界に生まれたためか、あらゆる話し方が混ざり合ったハイブリッド方言を使う。

✤決定稿（全身／バストアップ）

✤設定（表情）

✤プロモーション用カット

✤設定（全身）

✤クリエイターコメント

そもそもイズナのトライブは、既存のRTSに「妖怪」という種族がいなかったこともあり、日本の妖怪文化を世界に広めてやろうと作りました。その長としてどんなマスターが妥当かと考えたとき、九尾の狐をモチーフにしたキャラクターをあてがったらいいんじゃないかと。頭のお札は9枚あって、イズナが九尾の狐であることを匂わせています。衣装はオリジナリティを出そうと洋服と和服を融合させたりもしたんですが、結局シンプルな和服のスタイルに落ち着きました。当初は色男を想定していましたんですが、色男はほかにもいるじゃんということで、不精ヒゲが似合うオヤジを狙っています。ナチュラル汚いみたいな。（石渡）

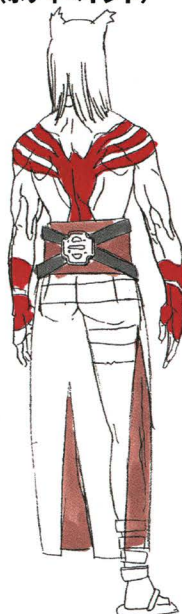
イズナもまた独特な衣装をまとったキャラクターであるために、モデリング時にかなり苦労したキャラクターでした。着物を肩の上から羽織っている、というこれまたポリゴンでは表現が難しいデザインとなってます。とにかく和服の類はポリゴンでは再現が難しい！　体に密着していながら、動きに合わせてなびき、かつ腕などの動きと連動して動くということで、相当悩まされました。今のイズナがいるのはモーション担当ががんばって調整してくれたからですね。ちょうどモデリングをしているのが布シミュレーターが実装されるかどうかという時期だったために、迷いながら作業していたのが精神的にもきつかった。ちなみに、ほかのマスターは顔でリテイクを受けることが多かったんですが、どういうわけかイズナはほぼ一発OKでした。（本村）

✤PROFILE

イズナ（CV：古澤徹）

身長：182cm（耳込みで204cm）
体重：68kg
血液型：不明
出身：不明
誕生日：8月3日
アイタイプ：写真を撮ると高確率で赤くなるが茶色
趣味：御当地油揚げの食い比べ、演歌
大切なもの：何とかなるさ、友達、愛着
嫌いなもの：可愛げのない排他思想、ものを大切にしない人、言及

✣コスチューム案

✣設定(ボディペイント)

✣デザイン案

✣設定(サイズ比較)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	ほ/せぃ/あぃ/やぁ/そい!/だぁ
攻撃(大)	悪いね/どっせぇい!/おそかぁ……/斬り捨てごめんね/間隙あり/緩んでるねぇ
駆け椿	駆け椿(かけつばき)!/勝機!/見えたダス!
芥子坊主	芥子坊主(けしぼうず)!/眠んなさい/おやすみ
鋼山葵	鋼山葵(かねわさび)!/よいせ!/今ダス!
姫空木	姫空木(ひめうつぎ)!/脅かしてやりますか/偵察といきましょ
天人菊	天人菊(てんにんぎく)!/適当にがんばって!/無理せん程度にな!
柘榴もぎ	柘榴もぎ(ざくろもぎ)!/適当にいただきます/全ては御霊に還る
覚醒必殺技(準備)	月桂刃!!(げっけいじん)/はぁああぁ!/七分咲きかな……
覚醒必殺技(発動)	頃合さね……/王手……/盛り上げますか
ダッシュ	ゆっくりしたいのに/行きますか……/忙しか……
命令(前進)	んじゃ、前進で/前に行っちゃて/先の方で集合ね
命令(好きにして)	適当でええよ/好きにやっといてね/ぼちぼちでかまわんよ
命令(撤退しろ)	に、逃げれ!/命あってのものだね!/無理無理、帰ろ
命令(停滞)	ここで気張ろうね/じゃぁ、居座りますか/ここは誰も入れちゃ駄目ね
アイテム使用(回復系)	しんどいね、どうも/不味いよね、これ/歳かな……
アイテム使用(攻撃系)	ほいっと/よっ/はい!
サーヴァント格納	一緒にいこか/付いて来てね/こっちこっち
アピール(挑発)	しょうもないのう……/楽出来ていいね、この勝負/晩酌も、過ぎれば毒になるでよ?
アピール(敬意)	お茶一杯もすする暇が無い……/どうも遊びじゃないね、これ/あんた、涅槃が見えとるね
気絶	ちょっと、待って……/あれ、歪んでる?/ふらっふら~
状態変化(有利)	お、皆いい仕事しよるね/さ~て、楽になってきたよ!/皆、もう一頑張りだがや!
状態変化(不利)	あらららら……/げ~、面倒くさ!/オイも喧嘩が下手っちゃね……
ダメージ(小)	なっ/ちょ/あや

シチュエーション	ボイス
ダメージ(中)	あたっ/のわっ/んぎゃ
ダメージ(大)	ぎょぼあ!/ぐへぇえ!/だぼっしゅい!
ダメージ(特大)	痛い痛い!!/やっ、たすけ……!/大人気ないよ!
死亡	まぁ、こんなもんだろうね……/あーれー!/うわ、皆ゴメンナサイ~!
ラウンドスタート	んじゃあ、適当にやりましょうか、合戦/喧嘩は趣味じゃないね、どうも/正直、勝ち負けに興味は無いんよね
ブリーフィング突入	皆どうなってるばい?/どうっすかな/作戦は苦手だず
ブリーフィング離脱	ういっす
勝利	十年一日。実りもあれば、隙もできようがね/こんなんで得意にはなれんよね、どうも/皮肉さね、こんな喧嘩で魂が輝く……
敗北	とほほぉ~っ!!!/ちょっとは手加減しなさいよー!
ユニット呼びかけ	河童さん/なまはげさん/猫又ちゃん/今日もひらひら!/頼んだ、鴉神!/お雪さん、おねがい/たのんます、先生!/ちんまい先生!/麒麟さん、よろしく!/男気みしたってください!
ガード	ほ、本気は良くないよ/こわいね、どうも/まぁ、落ち着き
チャット用·挨拶	どーも~
チャット用·別れ	さいなら~
チャット用·同調	まぁ、そうだなや
チャット用·否定	そうでないよ
チャット用·怒り	なんだっちが!
チャット用·アピール	適当が一番よ、適当が
バナナボイス	げぇー!/そんなバナナ!/すべったぁ!!
各マスター討ち取りボイス	ごめんダス
ラウンド開始時みねうち宣言	ちょっとだけ寝ててもらうばいね
マップ確認	マップを見れ
回収要請	それを見つけるダス/それを1個見つけれ/それを2個探すダス/それを3個見つけよか/それを4個探すたい/それを5個見つけるんよ/それを6個探したって/それを7個見つけんしゃい/それを8個探しいや/それを9個見っけてね/それを10個探すっち/それを回収するだがや

シチュエーション	ボイス
アシスト	そこを右だす/そこを左だす/そのまま真っ直ぐね/引き返してほうがいいかな/戦闘は避けてちょうよ!/そいつは倒しても大丈夫だっちゃ/誰にも見つからんようにね/見つかったっちゃ!/逃げれ!/追いぃや!
ひらめきヒント	あ、思い出した/そうだ、そうだ/そういえば……/忘れてた
良い感想	えぇよ!その調子ダス
悪い感想	あああ、それじゃ駄目ダニ
ソルに懇願	ヤバイっちゃよ、まだなん?
お頼みボイス	ソル、任せたっちゃ!/シン、頼むばい!/ドクター、今だで!/連王さん!
キャンペーン(ゴーストを叩け)	どないしたと?早う、ゴーストを殴れだす!
キャンペーン(マスターゴースト破壊)	マスターゴーストを叩きぃや。ここまできたら楽勝だで
キャンペーン(ゴースト占領、奪回)	敵のキャプチャーをゴーストに近づけちゃなんね!/味方キャプチャーを守りんさい!
キャンペーン(バリア破壊)	どないした?サーヴァントを敵のマスターゴーストまで連れて行くよし/よっしゃ!バリアが壊れたばい!もうこっちのもんぞ!
キャンペーン(ブリーフィング)	サーヴァントを出して対抗せんば、1人じゃ勝ち目はなか!/サーヴァントは勝手に戦ってくれっが、行き先は教えてやんねと……/マナば足らんのはゴーストを取られたからや。ゴーストを奪うんじゃ!
キャンペーン(限定通常戦)	敵のマスターゴーストば、壊すんが一等大事なこつばい/サーヴァントがキモっちゃよ!バリアはヤツラにしか剥がせんけん!/あんさんのマスターゴーストが危なかとよ!壊されたら一巻の終わりだざ?
キャンペーン #3	なんばしちょる?サーヴァントを回収して、あの門まで走れ!/あの門のバリアをはがさねば、オイらどこにも行けんぞや!/バリアはサーヴァントにしか壊せんきに!
キャンペーン #5	げ・・・、何この人。不死身?/こりゃ、ちょっとやそっとの攻撃では倒せんのとちゃうか!?/出し惜しみしてる場合じゃなか!あんさんの渾身の一撃を見舞うんじゃ!
キャンペーン #15	なまら凄か戦闘やね……
キャンペーン #18	オイの出番だ

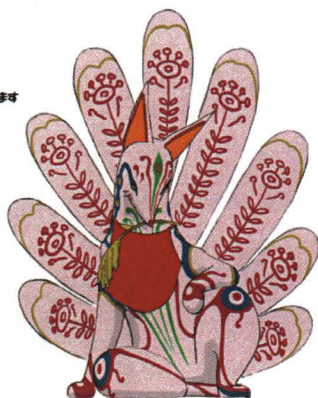
マスターゴースト

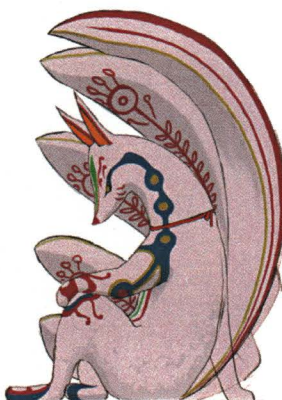
古来より伝承されている「九尾の狐」をモチーフにしたイズナのマスターゴースト。後方にはいずこかへと通じる階段が据えられている。

全体図>

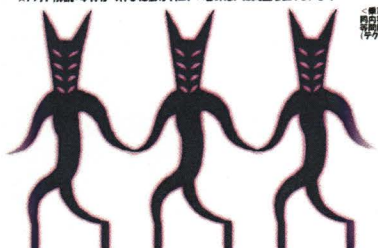
鳥居内部空間参照>中の景色は鳥居の裏からは見えません(重要)

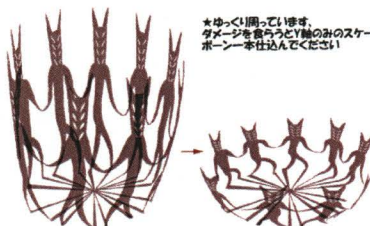
✜設定(全体)

前から>

★前ダレ以外は塗料です、経年劣化による適度なかすれや色むらをお願いします(ぼろく見えないレベルで)

横から>

ある程度の経年劣化をお願いします
ヒビは無しで、
コケは汚くならない程度にお願いします

斜め前>

✜設定(三面図)

★バリア解説:本体から伸びた影がカゴメ×2みたいに周囲を回っています

<乗算の板ポリ&抜きで、同内容のシルエットが等間隔に9体配置されています(テクスチャは一体をタイリングで)

★ゆっくり周っています、
ダメージを食らうとY軸のみのスケールで縮みます、
ボーン一本仕込んでください

✜設定(演出)

✜クリエイターコメント

イズナのマスターゴーストは、言わずもがな九尾の狐がモチーフとなっています。これはイズナ達やその仲間が東洋において妖怪と呼ばれ、永きを生きてきた存在のシンボルとして最適なモチーフと思えたからです。ただし、イズナの出生にまつわるモデルは、実は九尾ではありません。もっと素朴な存在が始まりであり、その歴史の過程で九尾と呼ばれたこともあるという設定です。ところでこのマスターゴースト、よく見ると鳥居の奥に階段が続いています。中の木々も揺らめいていたり、正面のアングルからしか見ることが出来ない変わった作りだったり、結構無駄に凝ってたりするんですよ。(石渡)

やる気のなさそうなポーズで座っている狐がなんともイズナらしいデザイン。正面からは鳥居の中に階段がどこへともなく続いているけど、裏から見るとなんにもない、という ちょっと特殊な表現をしています。これもまた、イズナらしいというべきか。和風キャラクターということでモチーフがはっきりしていたのでデザインの方向性もソルのマスターゴーストなどに比べるとすんなり決まったほうですね。(本村)

キャプチャー

箕かさを被った「風鈴」をモチーフにしたイズナのキャプチャー。
周囲には人魂と思われるゆらめく思念体が浮遊している。

✧クリエイターコメント

イズナのキャプチャーはじっくり見ると結構キモいです。しかし、デザイナーの妙なこだわりで、ほかのキャプチャーではやってないような処理が施されている、特殊なモデルになっています。基本は風鈴がモチーフとなっているのですが、それ以外の部分に存在感を持たせたくなかったのか、腕のパーツはライティングされていません。あまり注目されるユニットではないので気づかれないと思いますが、実は腕の部分だけ立体感がないのですよ。(石渡)

イズナのキャプチャーは正体不明のオリジナル妖怪ですね。風鈴と唐傘お化けのあいのこ、とでもいったような雰囲気でしょうか。まあ、妖怪ですからどんなものがいても不思議はないのでしょう。謎の怨念毒電波を発しながら無言で行進していきますが、ソルやヴァレンタインのキャプチャーと比べるとちょっと地味ですねー。ある意味、日本の怪談の地味な怖さを表現してるのかも?
(本村)

✧設定(全身)

✧設定(各種パーツ)

✧デザイン案

TRIBE MASTER IZUNA

河童

下級近接兵で、いわゆる「河童」と呼ばれる妖怪。穏やかな性格で本来戦いには向いていないが、その割には攻撃手段が豊富。キセルを少々たしなみ、農作業を趣味にしている。

✤設定(全身)

✤設定(三面図)

✤設定(本体内部)

✤デザイン案

✤設定(三度笠)

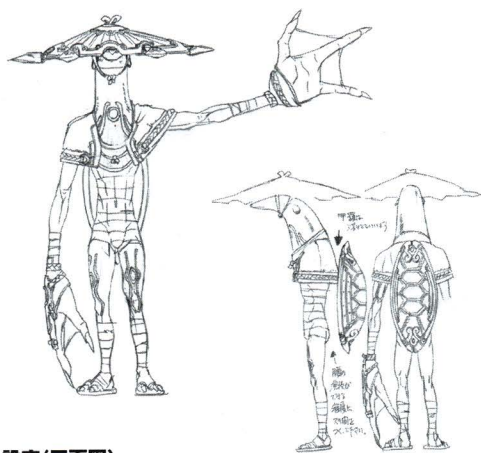
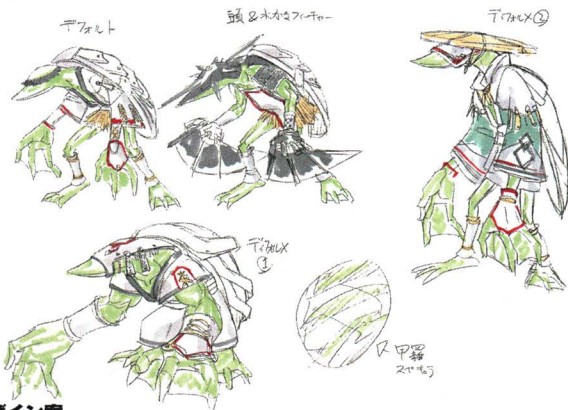
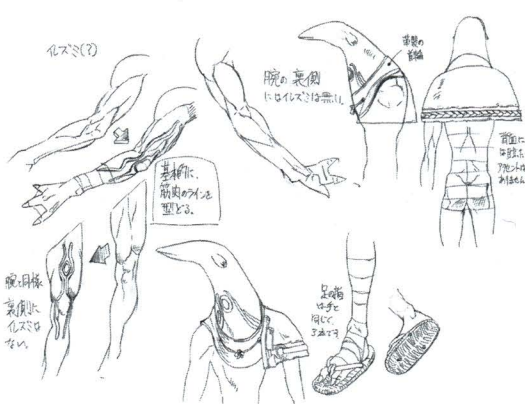
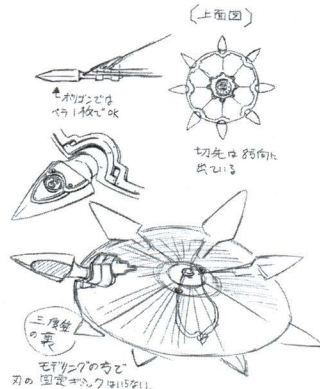
✤クリエイターコメント

河童の正体に関しては諸説ありますが、ある地方ではイタチであるという見方もあり、そこに着想を得てデザインしました。もっとも、『GG2』の中ではウナギをモチーフにしていますが、それは河童に対する大多数の認識が、爬虫類や両生類のような質感を想像しているだろうと考えたためです。「ウナギが地上を歩いていたらイタチのようにも見えないだろうか?」という、風説の裏づけにもなりました。モデリングの仕上がりに関しては、思っていたよりも貧相に見える結果になってしまったのが残念です。(石渡)

ウナギをモチーフにした、格闘家風味の河童、というかなりヒネリの利いたデザインなのですが、見慣れてくるとなんだか妙にしっくり来るのが不思議ですね。回転する笠もおもしろいアイデアですよね。背中の甲羅はノーマルマップ(擬似的な凹凸)が極めて分かりやすく効果的に使われていますね。かなり初期にデザインが上がったキャラで、一度旧世代機向けに作ったものをXbox 360用にポリゴン数をアップして作り直していたのを思い出します。(本村)

✤キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	くわっ!
カウンター能力	もらった…!
ダメージ(小)	げ
ダメージ(大)	げぇえ
死亡	んぐわぁー!
命令受諾	あいよ
出撃(再出撃)	行くけ
感謝	感謝ですわ
褒め	流石おやびん
マスター遭遇	敵大将だよ!
マスターゴースト到着	本丸に来たよ!
目的地到着	着いたでよ
撤退	駄目だ、逃げるよ
対面時劣勢予想	む、無理っぽいわ
優勢(対面時)	いけそうですわ
呼びかけ	お～い

なまはげ

下級装甲兵。鬼の面をした妖怪。小さいことを気にしない、おおらかな性格。子供が好きで、たまに人前に姿を現すものの、たいていの場合恐がられてしまう。

✜クリエイターコメント

開発当初、ナマハゲの目はモデルで作られていて、瞬きなどもしていました。そして目を光らせるために、新しい技術を導入したところ、夜はやたら光り、朝はまったく光らないといった具合に、背景の輝度によってキャラクターの見た目が不安定になってしまったので、最終的には無難にパーティクルで表現することになりました。つくづく最近のゲームビジュアルは複雑になったと思います。ところで、ナマハゲといえば恐いイメージがつき物ですが、こんなモフモフしていそうなナマハゲなら背中に乗って妖怪の国とかにつれてってほしいと思いませんか？　ちなみに、ナマハゲのシルエットが決定するまでには二転三転以上の苦労がありました。オリエンタルな顔面マスクがメインのシルエットになるようにしたくて、デザイナーにさまざまなアイディアを出してもらったのですが、どうしても威圧感と愛嬌を両立させた雰囲気に落ちつかず、何度もサジを投げられました。結果としては納得の行く形に落ち着きましたが、このラフの数を見ると当時のデザイナーの機嫌が相当悪くなっていた思い出がよみがえります。（石渡）

未だに仮面の目とその口の中の目のどっちが本物かたまに迷ってしまう装甲兵です。装甲兵だけあってボリュームのあるシルエットで、画面に出たときも目立つ気がします。包丁を振り回す怖いヤツですが、開発中は８回連続でメッタ切りにする仕様でした。見た目的にも性能的にもさすがに凶悪すぎて結局半分の４回に落ち着きましたね。でかいくせに足取りが妙に軽い印象がある装甲兵です。技術的には、肩周りのワラ傘を多重構造にしてファー（毛の表現）ぽく見せる手法を試してたりします。（本村）

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
近接攻撃	ふん！
悪い子いねが？	悪い子いねが～！
ダメージ（小）	ぼぅ
ダメージ（大）	ぼおおう
死亡	おぼおおお…
命令受諾	うん
出撃（再出撃）	行くだ
感謝	ありがと…
褒め	オヤビ～ン！
マスター遭遇	敵の大将だ…
マスターゴースト到着	本丸だ…
目的地到着	着いた…
撤退	ありゃ～かなわねよ…
対面時劣勢予想	強そうだ…
優勢（対面時）	ワシの方が強い
呼びかけ	あんの～

✜設定（全身）

✜コスチューム案

✜デザイン案（ごく一部）

TRIBE MASTER IZUNA

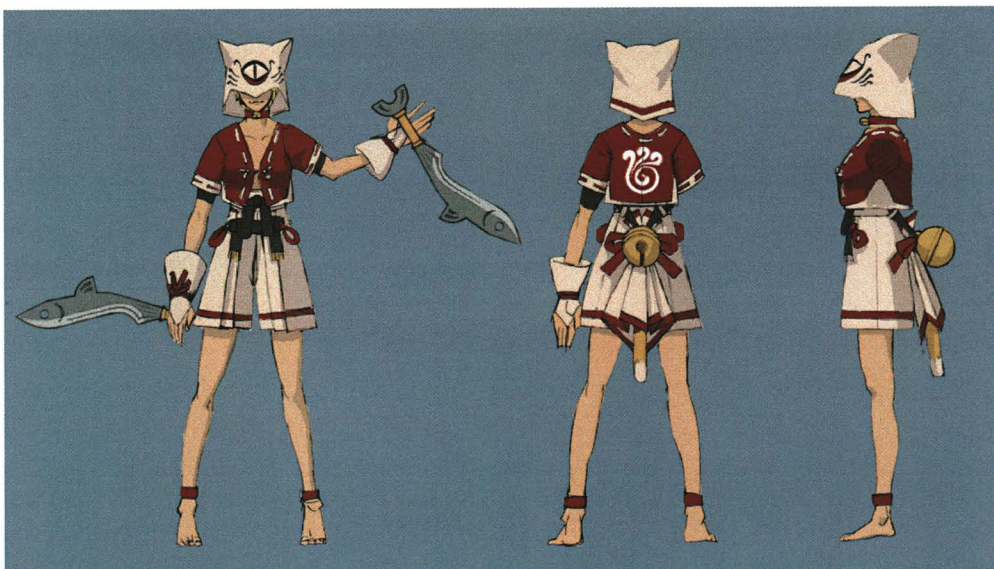
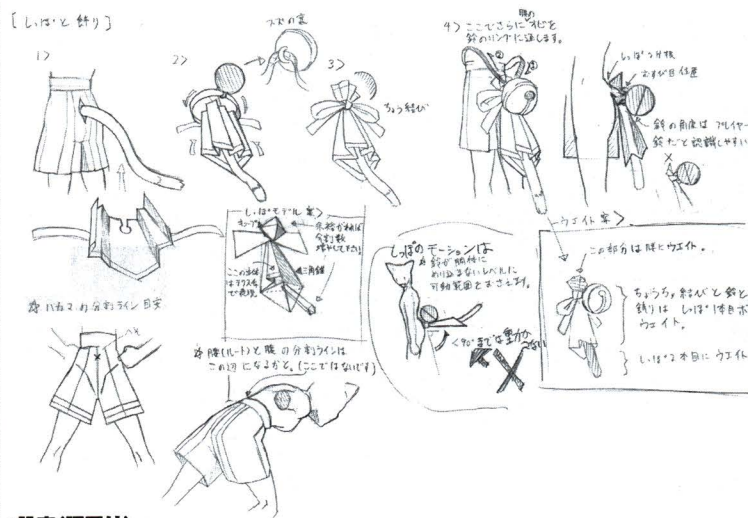
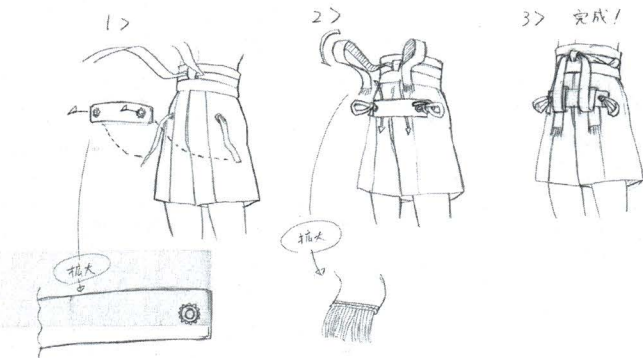
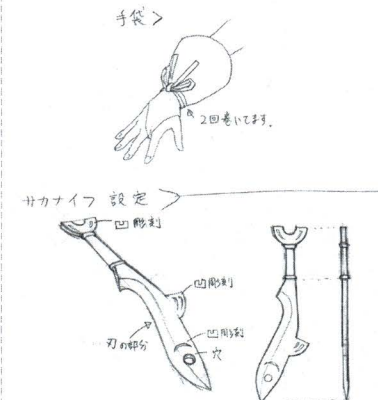
猫又ちゃん

下級機動兵。飼い猫が変化した妖怪。イズナを兄のように慕い、天真爛漫な性格。「またたび」や「カツオ節」といった食べ物も月並みに好むが、一番の好物はミルク。

設定(全身)

設定(本体内部)

設定(腰回り)

設定(帯)

設定(手袋/武器)

クリエイターコメント

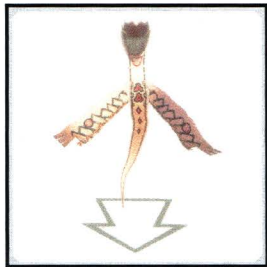
本書のイラストではついに顔も見せてしまいましたが、ゲーム中ではマスターのキャラクター人気をくわないようにずっと顔を伏せています。でも一応顔面は作ってあり、ローアングルから見ると顔も見えたりするんですけどね。ちょっと怖めの顔が作ってあります。最初は腰についている鈴の音をシャンシャン鳴らすつもりだったのですが、あまりにもうるさいためにやめました。(石渡)

たしか一番最初に作った女性型、かつXbox 360用にモデリングした最初のサーヴァントだったのではないでしょうか。女性型なのに顔が隠れているので、覆面の下をどうしようか結構悩みました。唯一見えている口元だけは「ぷるぷるした唇にして」という難しい注文が来てましたね。声もあいまって非常にかわいらしいキャラクターに仕上がったのではないでしょうか。(本村)

キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
突進攻撃	にゃっ!
私、まっしぐら	にゃ〜っ!
ダメージ(小)	んん…
ダメージ(大)	んにゃぁぁ!
死亡	あややや、ごめんね、おやびん
命令受諾	了解だよ
出撃(再出撃)	行くよ
感謝	ありがと〜
褒め	おやびん、かっこいい!
マスター遭遇	敵の大将いたよ!
マスターゴースト到着	本丸に到着〜
目的地到着	着いたよ〜
撤退	に、にに逃げるにゃ!
対面時劣勢予想	わ〜、なんか強そう…
優勢(対面時)	べらぼうに弱いヨ…
呼びかけ	オヤビ〜ン?

一反木綿

下級射撃兵。白い布の姿をした妖怪。忠義にあつい性格。
人の首に巻きついて迷惑をかける伝承があるが、実は「暖めてあげたい」という思いやりである。

✜クリエイターコメント

手足が細いキャラクターは、立体化したときにその存在感が薄くなってしまう傾向にあるのですが、この一反木綿はまったくもってペラペラなために、角度によっては見えなくなる現象が起きていました。そのためにどこから見ても視認しやすいモーションというものを模索した記憶があります。国民的メジャーイメージとしては、何人か人を運べるような大きさがあると思いますが、確かに本来の「一反」とは11メートル近くの長さを指す単位だそうです。その位大きければもっと見やすかったかもしれません。(石渡)

おそらくゲーム史上もっとも立体的に「薄い」ポリゴンキャラクター。常に浮かべている満面の笑みと、いやらしい攻撃手段がムカつくナイスガイです。形が形だけにモデルはかなりシンプルですが、モーションはかなり凝っていてひねりと回転を加えて、翻るような動きを見せたりします。くるくると丸まって巻物みたいになるというようなネタもあったような気がしますが、再現が難しかったのかなくなってますね。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
屈折SHOT	しゃ！
飛び道具増加	行け、式鬼ども
ダメージ(小)	いい
ダメージ(大)	いぃいい！
死亡	おひょおおおう！
命令受諾	承知しました
出撃(再出撃)	いざ出撃…
感謝	感謝この上もございません
褒め	お見事です、おやびん
マスター遭遇	敵大将と遭遇
マスターゴースト到着	本丸に到着
目的地到着	たどり着きました
撤退	ここは退きましょう
対面時劣勢予想	劣勢は必至ですな
優勢(対面時)	悪くない状況です
呼びかけ	報告いたします

✜設定(全身)

✜コスチューム案

✜モーション案1

✜モーション案2

天狗

上級近接兵。妖怪を主としたイズナのトライブでも古参の豪傑。
作戦上イズナを大将として扱っているが、マスターとは同格の指導者的立場。曲がったことが嫌い。

✜設定（全身）

✜設定（側面／正面図）

✜デザイン案

✜設定（頭部）

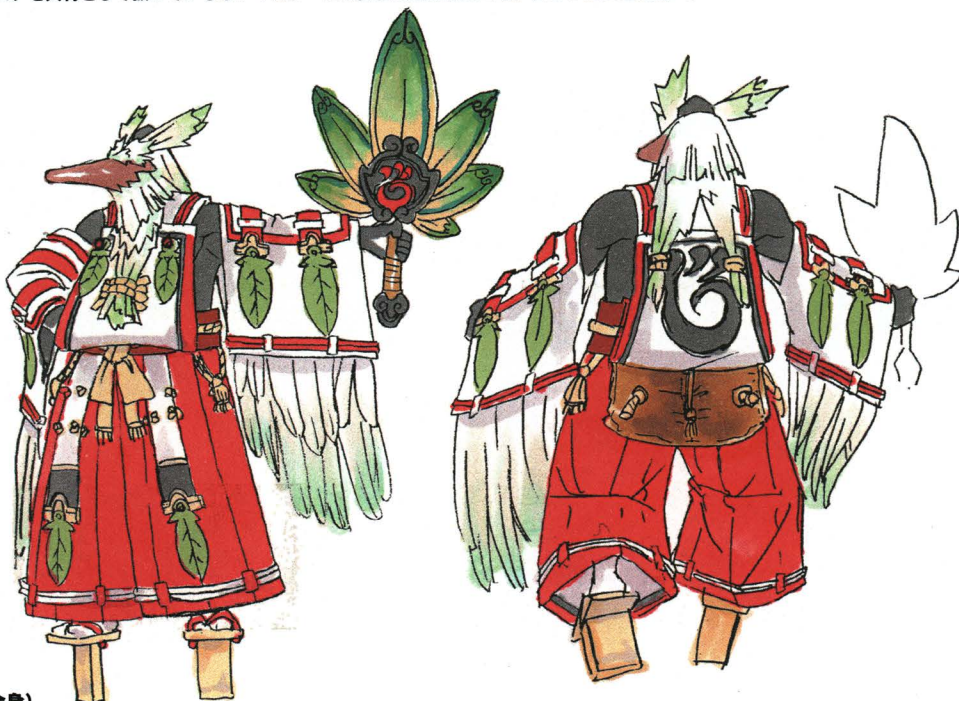
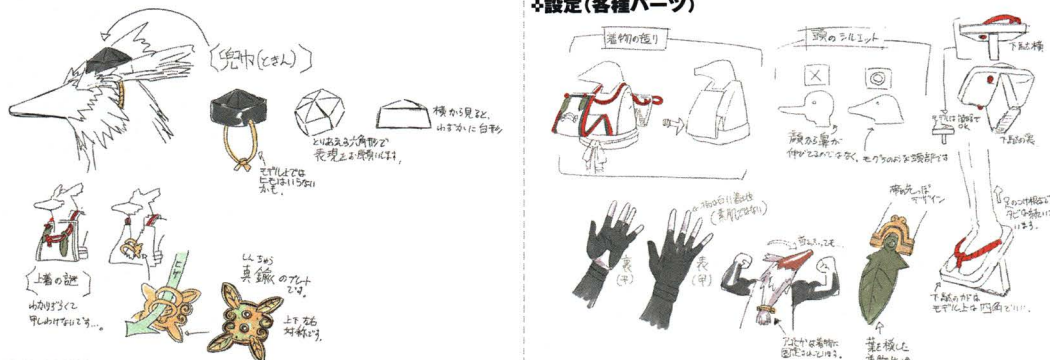
✜設定（各種パーツ）

✜クリエイターコメント

天狗といえば妖怪の中でも特にポピュラーな存在といえます。しかし、その威厳を表現するのは難しい！カラスの羽でも生やしてしまえば、大分印象も変わったと思いますが、背中に羽根をつけるとゴージャスに見える、という世界観は安直な気がして、また、いざそういう表現が必要になるキャラクターが現れたときにその神々しさが浮き立たないと考えた理由から、翼キャラクターは極力避けてきました。なので別の部分でがんばろうと思い、天狗の顔面を派手、かつ前例の無いデフォルメにしようと意気込みました。このモグラっぽい顔はお気に入りです。（石渡）

袴と袖の部分の表現にかなり苦労した記憶のあるキャラクターです。まず袴は、ボリュームのある布と、中の足の動きを正しく表現することはかなり難しく、説得力のある袴の表現を行っているゲームはなかなか見ないですね。袖部分も布地の面積が広くてひらひらゆれるのですが、上腕と下腕にまたがるデザインのため、クロスシム（ゲーム機上で布の動きを計算で再現する処理）を使ってもどこまでうまく行くか不安でしたね。時間と処理の都合で結局「動いていればあんまり気にならない」という結論になりました。（本村）

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
全方位近接攻撃	せい！
突進攻撃	はっはっはー！
芭蕉扇	去ねいっ！
ダメージ(小)	むぅ
ダメージ(大)	ぐおお！
死亡	ぐぬはっ…ぬぅ
死亡正座	無念…
命令受諾	承った
出撃(再出撃)	うむ、参る
感謝	これは重畳
褒め	天晴れだ、おやびん
マスター遭遇	敵大将と相対した
マスターゴースト到着	見えたぞ、本丸だ
目的地到着	参着した
撤退	ぬかった、不甲斐ないが退くぞ
対面時劣勢予想	敵ながら見事
優勢(対面時)	任せい、ひよっ子どもだ
呼びかけ	おやびん殿

でいだーら／でいだーらの使い

上級装甲兵のでいだーらは、イズナよりも古くから存在する神に近い存在。本人の表層意識とは関係なく、現世を作り出す力を持つ。ミニオンのでいだーらの使いは、やんちゃな行動が目に付くが、素直な性格。人間味があり、ブルース・リーのファン。

✜クリエイターコメント

でいだーらのデザインは好きですね。ただ、このキャラクターは最もやり残したことが多いかもしれません。まず全長ですが、イメージではもっと巨大になるはずでした。しかしゲームの仕様上、レベルデザインに立体交差を含まざるを得ないため、トンネルや橋のような地形の下側を通れるサイズに収めなくてはいけません。これに伴い、でいだーらの攻撃モーションにも制約がかかりました。また、体の表面には、おモチのような流体が全身を覆う予定でしたが、表現した結果、変に生々しくなってしまったために却下。現状に落ち着きました。あと、ポリゴンをケチりすぎました……。(石渡)

どろどろとしたモチのような質感の何かが絶えず上から流れ落ちてくる、という極めてユニークな表現にチャレンジしたキャラクターでした。もともと、「このキャラクターは何か特殊な処理をしよう！」というような話があって、デザイナー同士でネタを出し合って決めたのですが、プログラマーに苦労をかけた割りにはいまいちでした。キャラクターがでかいのでインパクトはあるのですが。実はこいつが歩いた後には足跡がしばらく残るのですが、それは通りがかった敵マスターがこいつの接近に気付けるように、というゲーム上の理由もちょっとあったりします。でいだーらの使いはデザインがシンプルにまとまっていて、マッシブだったので今でも気に入ってますね。画面に出した時に思っていたよりも小さかったのが残念でした。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	―
ミニオン召喚	―
近接支配攻撃	―
ダメージ(小)	―
ダメージ(大)	―
死亡	すまん。オヤビン、力になれなんだ(ごめん。オヤビン、力及ばず…)
命令受諾	いいだろう(いいよ)
出撃(再出撃)	行くか(行くよ)
感謝	悪いな(ありがと)
褒め	大したものだ(凄いや)
マスター遭遇	敵の大将だ(敵の大将だよ)
マスターゴースト到着	本丸に着いた(本丸に着いたよ)
目的地到着	着いた(着いたよ)
撤退	退くか(逃げるね)
対面時劣勢予想	正直苦手な輩だ
	(げ、強そう)
優勢(対面時)	ここは任せておけ(なんだか弱そうだなぁ)
呼びかけ	聞いてくれ(聞いてぇ～)

※カッコ内はでいだーらの使いのボイス

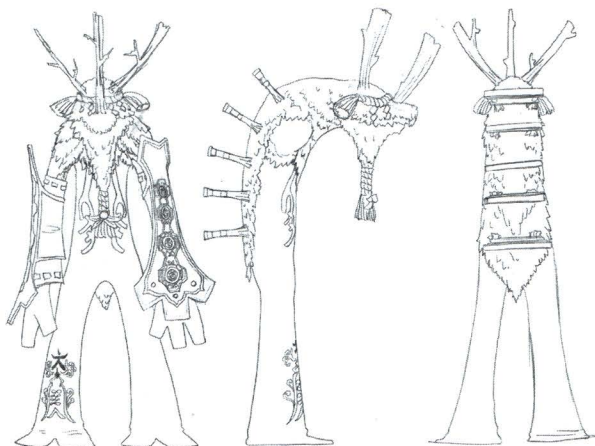
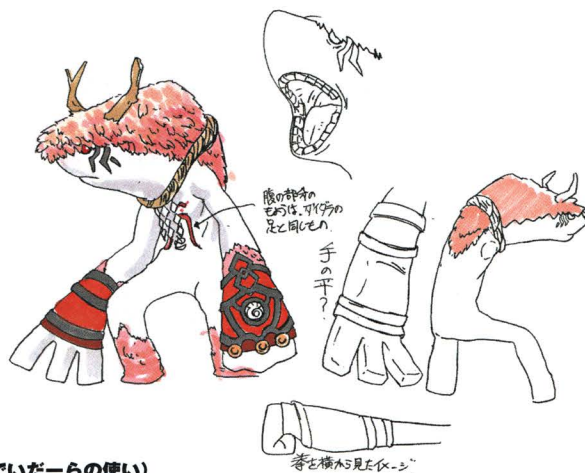
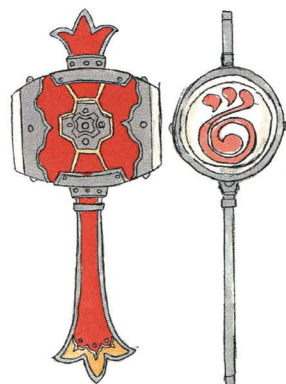
✜設定(全身)

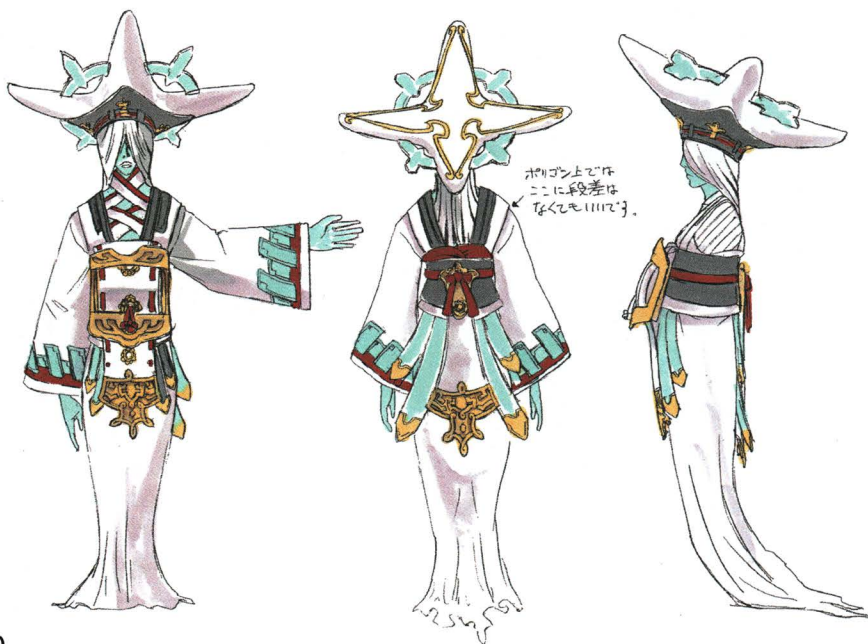
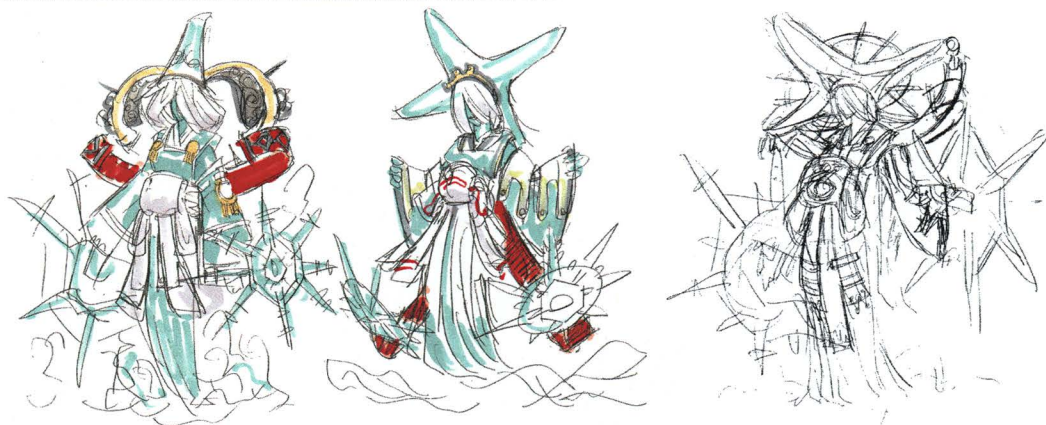
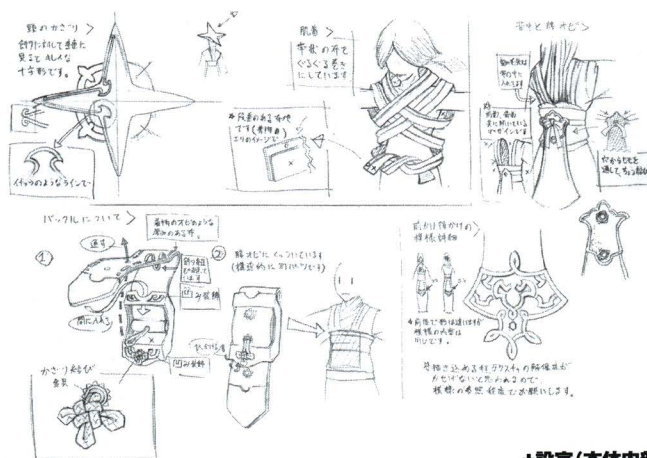
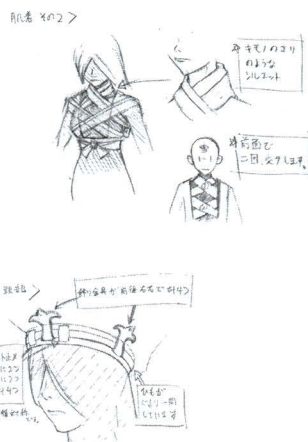
✜設定(三面図)

✜設定(頭部／脚部)

✜設定(武器)

✜設定(でいだーらの使い)

TRIBE MASTER IZUNA

お雪

上級法力兵。雪を司る妖怪。見た目どおりにおしとやかで、丁寧に仕事をこなす。
女流意識が高く、美学を重んじている。しつけや作法に厳しいが、根は優しい。

❖設定（全身）

❖デザイン案

❖設定（本体内部）

❖設定（本体内部／頭部）

❖クリエイターコメント

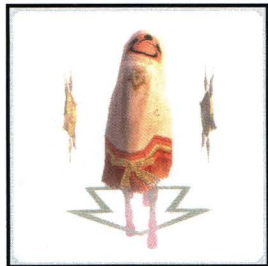
お雪さんは当初、まさに氷の女王といったゴージャスな外見を想定していました。しかし、氷や雪、冷気などの表現を重ねていくと、真っ白になって全身がおぼろげに見えてしまう懸念があったので、最終的にはシンプルなデザインに落ち着かせました。余談ではありますが、チームカラーを赤にしたときのお雪さんを、開発チームの間では「ファイヤー雪女」と呼んでいました。語感がおもしろくないですか？（石渡）

初期のころにモデリングを行い、開発後半になってから多少手直しをしたキャラクターですね。胸元のデザインがかなり立体的に入り組んでいるのですが、全部ポリゴンで作るという結構無謀なことをしましたねー。武器の手裏剣は当初手に持たせるつもりで作っていたので、手の形状もそのつもりで結構細かく調整してたりしました。結局手裏剣は常に浮遊してることになりましたが。作っていた当初はかなり美人にできた！と思っていたのですが今見るとすごく直したい気分になります。（本村）

❖キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
近接多段攻撃	ふぅ～
白銀の涙	はっ…
凍てつきなさい	凍てつきなさい
ダメージ(小)	あぁ
ダメージ(大)	痛い…
死亡	いと、儚し…
命令受諾	承知いたしました
出撃(再出撃)	参ります
感謝	かたじけのうございます
褒め	素敵です、おやびん様
マスター遭遇	敵大将とお見受けいたします
マスターゴースト到着	悲願、本丸に参じました
目的地到着	着きました…
撤退	この場は退きます
対面時劣勢予想	長く持ちそうにございません…
優勢(対面時)	ここはお任せくださいまし
呼びかけ	あの、もし…

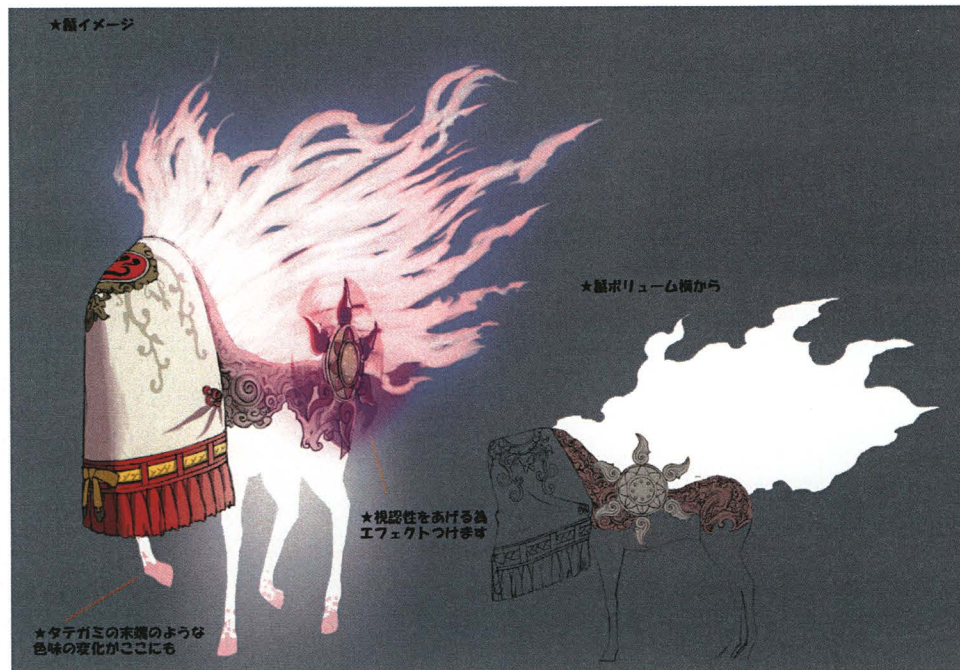
麒麟

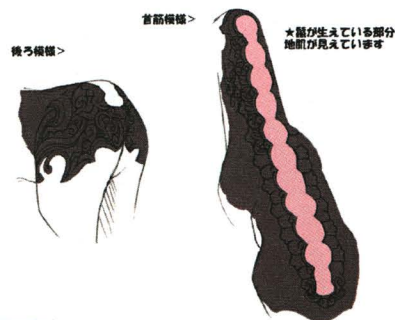
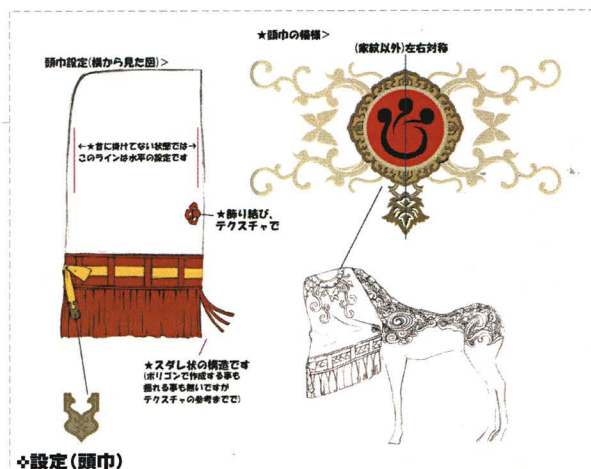
上級射撃兵。伝説上の生き物とされ、現世の文化形成に深く影響を及ぼした神獣の一種。
実は女性。純心すぎて、よく人に騙される。

✣クリエイターコメント

人間のように手足が自由なキャラクターではないので、攻撃モーションのネタに枯渇するキャラクターでした。アクションゲームのボスとして作る分にはいくらでもネタがあるのですが、本作の場合はCPUのキャラクター同士が戦う場面が多く、彼らはプレイヤーとは異なり学習能力がないために、対人戦以外のケースでも強さのバランスを調整できる形にまとめる必要があります。そのため、安易に思いついた攻撃を敢行することができませんでした。それでも、麒麟という既存の外見イメージをアレンジする部分では悪くないデザインになったと思います。(石渡)

背中の炎の表現に最後まで四苦八苦した覚えがあります。いろいろな手段を試したり研究したりしたのですが、結局最後は割りと無難な形に落ち着いてしまいました。炎に隠れて見えづらいですが、背中を覆う金属の紋様は実は結構気を使って作ってました。作ってる最中はものすごく神々しいイメージだったのですが、いざ画面に出すとすごく地味で泣けました。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
近接SHOT	—
イバラワラジ	—
木漏れ日	—
雷神の羽衣	—
ダメージ(小)	—
ダメージ(大)	—
死亡	黄泉が見える…
命令受諾	はい…
出撃(再出撃)	向かいます
感謝	本当に、ありがとう…
褒め	とても誇らしいお方です…
マスター遭遇	敵の大将のようネ…
マスターゴースト到着	本丸に着いたわ
目的地到着	ここね、着いたわ
撤退	退きます
対面時劣勢予想	得意ではないわ、あの人たち
優勢(対面時)	私の心配は要らないわ
呼びかけ	今良いかしら？

✣設定(全身)

✣設定(三面図／武器)

✣設定(背面部)

✣設定(頭巾)

だるま

縁起物の玩具を模したミニオン。粋で男前（おっとこまえ）な性格。
面倒見がよく頑固者。何でも豪快に解決しようとするため、まわりの人間はたまに暑苦しく感じている。

❖設定（全身）

❖設定（三面図）

★瞬間的にこれくらい表情を動かしたいです

柳の下設定、影で出来ています

❖設定（本体／本体内部）

❖クリエイターコメント

達磨はそもそも妖怪の類ではありません。しかし魔よけ効果のある存在として伝わっているため、スーパーナチュラルな世界の住人と決め付けてスタメンに加えました。このキャラクターは、基本、顔面しかないために、そのほかのにぎやかしで演出を考えました。しかし本体以外の部分が目立ちすぎても困るので、顔芸でがんばってもらおうと、表情が複雑に作れるようにボーンを入れてあります。恐らく作中では主人公を差し置いて、最も表情を豊かに作れるキャラクターです。（石渡）

だるまというシンプルなネーミングながら、神輿に乗っていたり、頭からおひねりが噴出していたり、のぼりが立っていたりとネタの詰まったミニオンですね。様々な特殊能力のために敵に回すとうっとおしいことこの上ないですが。本来は上半身（だるま）と下半身（神輿）が別々に分かれて動くといったネタも想定されていました。攻撃をくらうとだるまだけが吹っ飛んで行って、神輿は一生懸命走っていってキャッチするとか。見た目はおもしろかったのですが、諸般の事情により泣く泣くカットされました。（本村）

❖キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
達磨さんが転んだ	だ／る／ま／さ／ん／が／こ／ろ／ん／だ／達磨さんが転んだ！
ヌメ君召喚	かぁあっ！
ダメージ(小)	ぬぅあっは！
ダメージ(大)	ごきごん！
死亡	く、くやしい!!
命令受諾	オス！
出撃	出撃！
感謝	ありがたい！
褒め	男前だな！　オヤビン
マスター遭遇	敵の大将、ここにあり！
マスターゴースト到着	敵の本丸と見たり！
目的地到着	到着
撤退	退却！
対面時劣勢予想	まずい！　勝てん
優勢(対面時)	ふぁはは！　弱者よ！
呼びかけ	もんもん

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

Dr.PARADIGM

Dr. パラダイム

鳥類をベースに生み出された自律型ギアであるDr.パラダイム。
彼が率いるトライブは、自然界に生きる者たちがモチーフになっている。

CONTENTS

Metaphysics
形而上学推論・序

朝食後に島内を一周ほど散歩するのが彼の日課であった。秋の心地よい日差しと風を受け、自律型生体兵器である彼———Dr.パラダイムは上機嫌であった。上空を飛来するカモメも潮騒も…全てが平穏そのもの。

聖戦後、ジャスティスの呪縛から逃れた自律型生体兵器を従え、人との接触を避けるように各地を転々として、ようやく安息の地を見つけ移住したのが数年前。この地で彼らは平穏な日々を勝ち取った。「神は天に在り、全て世はこともなし」自作の鼻歌を歌いながら歩いていると、前方からメソメソと泣きながら駆け寄ってくる同胞の姿が目に入った。

「ど、ドクター？！」

「そんなに慌てて、一体どうしたのかね、ゲロッパ君」

「頭が…、い、い、痛いカモ…」

見れば、頭部に大きな噛み痕があった。

「やれやれ、また噛まれたのかね…」

ゲロッパの後を追ってきたのだろう。大きな地響きを立てて、巨体が迫ってくる。見慣れた光景だ。

「これこれ、ボーンバイター君。ゲロッパ君を齧ってはいかん。いつも言っているだろう」

「ぶぉぉぉぉん…」

窘められ、寂しそうに雄叫びを上げる竜型の生体兵器を見てパラダイムはため息を吐いた。本能による行動なのは理解しているが、何度注意しても同胞を捕食する行動を辞められないのには、ほとほと手を焼いていた。

「毎日毎日、君たちはこの調子だ。これは日々平穏と喜ぶべきなのか、危機的状況と悲観すべきなのか。判断に困る」

腕組みをして呟く。すると突然、音もなく飛来してきた何かが、パラダイムの耳元で甲高い音を上げた。

「ドクタードクター！　た、大変ですぅ！」

「お、驚かすでない、ボニー助手。耳元で大声を上げるなと何度言えば…」

「そ、そんなことより早く来てくださぁい！」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

研究室に戻る。助手たちが慌ただしく飛び回っていた。彼女たちは生体兵器細胞技術を応用してパラダイムが創り出したホムンクルスである。

「どうしたと言うのだね。時は金なりとは言うが、慌てて良い結果が出た試しはないぞ」

「お説教は後で聞きますから…とにかくこれを見てください！」

「…ムッ、これは…？！」

パラダイムの視線がバックヤードを観測する計器のモニターに注がれる。数値の変動を示すカーソルが普段とは全く異なる動きを示していた。

「これは…！？　空間が僅かに歪んでいるのか。何が起こったのだ？」

コンソールに手を伸ばし、コードを入力していく。

「歪みを発生させているのは…これか！　ボニー助手。そちらの端末からディラック定数の百万分の一桁を順に一ずつ加算してみてくれ給え」

「は、はいっ！　え、えーと…$\hbar$の…これですね！　わわわっ。歪みのグラフがさらに大きくなりましたよ！！」

「やはりか！　助手、続け給え」

「はいっ！　あ、今度は向きが変わった！　逆側に振り切れましたよぉ！」

「よし。そのまま状態を固定してくれ…。いや、いかん。これでは演算が成立せん。助手。今度は減算だ。ゆっくりと戻してくれ」

「はい…っと。あれ？　カーソルが戻ってきましたよぉ！」

「よし、それでいい！　数値を固定してくれ給え。ベニー助手、手伝ってくれ。次はこっちにも同じ値を」

本の上でボーっと成り行きを見守っていたもう一人の助手、おっとりベニーがふにゃっと起き上がる。パラダイムがもう一つの計器のコンソールを指し示す。

「なるほど。ドクターさすがです！　別の装置から位置を変えて観測して、物体の形状を算出するんですね！」

「古典的な三角法だ。大したことではない。法力波測距儀は私の発明だがね…。いや待て、そんなことは今はどうでもよい。これは……直径1.7センチ程度の球体…か？　これを境に定理が二極化している…。現世とバックヤードの狭間か！！」

「あ！　カーソルの振れ幅が…。あうぅ、消えちゃいましたぁ…」

「ベニー助手。今のレコードは？」

「ログ、問題なし」

「よし。定数を固定した後の計器のログを全て出力してくれ…」

「…了解」

数分後、パラダイムは水槽の中…もとい、彼の私室にいた。水中でしか呼吸出来ない自身の身体のために、専用に設えた部屋である。助手たちは机に腰掛け、データを読み取る主人の様子を伺う。心なしか顔が強ばっているように見えた。

「どうかしましたか、ドクター？」

「う、うむ…、出力されたデータから読み取れたことを説明しよう…」

「…は、はい」

「先ほどの球体は現世とバックヤードを繋ぐ境界のようなものだ。この球体の中央に向けて発したバックヤード観測用に最適化された法陪光波は数値化出来ない値を返した。逆に現世の法陪光波には実数を返したのだ。つまり、球体の内側は現世である。そして、このゲートを構成する分子は法力による特殊加工が施されていると思われる。法力光波の吸収率から見て間違いない」

「え、えと、それはつまりどういうことですか？」

「即ち、私がバックヤードの観測のために使用している特殊なコードに酷似しているのだよ」

「すみません、ドクターがどうやってバックヤードを観測しているのか、私は存じません」

「ああ、そうか。そのことは教えておらんかったか。……簡単に言えばこの世の定理をバックヤード側の定理に擬似的に“なりすまし”させることで、バックヤードを現世から観測している。私にはこれが精一杯でバックヤードに対し実数を送り込む———物理的な干渉を行うことなど到底出来ない…。しかし、あの球体は現世からバックヤードに対して物理的な干渉を行って組成されていた。つまり、私以外の誰かが先んじてバックヤードへの物理的接触に成功したことを意味している」

「はぁ…、それって、もしかしてドクターより頭の良い方がいるってことです？」

「悔しいがそうなるな。まあ、そのことは置いておくとして、問題は…」

「……問題？」

「それが誰であるか…ということだ。いささか心外ではあるが、ひとつ心当たりがある」

「えっ、誰なんですかぁっ！？」

「先ほど説明した通り、バックヤードを現世から観測するために“なりすまし”コードを使用している。しかしこのコードは実は私のオリジナルではない。生体兵器細胞に含まれる遺伝情報から抽出したソースの一部を改変してデコーディングしたものだ」

「生体兵器細胞？」

「そう。…先ほどの球体を組成している分子結合部分には生体兵器細胞によく見られるコードのクセが散見していた…つまり。不愉快ながら、あの球体は恐らく……“あの男”が創り出したものだろう…」

「あの男…って、GEAR MAKERですかっ！？」

「GEAR MAKERってアレでしょ。聖戦を起こした極悪人…」

のっそりと顔を上げて会話に参加してきたのは、ボニー助手の姉のバニーだった。勤勉でおしとやかな妹に比べ、いささか勝ち気で怠惰な性格をしている。

「うむ。我ら生体兵器の生みの親。何度も何度もその姿を変え、数百年の時代を生きると言われる恐るべき極悪人だ。しかし、よもやバックヤードに直接干渉するなど…、人類の領分を逸脱し過ぎている…！！」

バックヤードはこの世のありとあらゆる法則を定義し、事象を生み出す高次元空間である。その存在は二十一世紀末に概念として仮説が立てられて以来、一部の科学者たちの間で研究が進められた。しかし、未だ人類はその存在の立証には至っていない。

「…何をするつもりなのでしょうか？」

「分からぬ。しかし、あの者がバックヤードに到達したとなると…これは聖戦どころの騒ぎではないぞ！」

「ねー、よく分からないから説明してよー？」

「バックヤードはこの世を定義し制御する高密度に圧縮された情報が集合して形成されている高次元空間だ」

「……ドクター。悪いけど全然分からない。人間の言葉で説明してよ」

「む、ウムム？」

「あのね、姉さん。たとえ話だけど。バックヤードは1+1が2になることを決めている場所なの。その場所に悪い人がやってきて、1+1が3になるように悪戯したらどうなると思う？」

「……1+1は2でしょ。3にはならないよ？」

「うん、まあそうなんだけど、悪戯して3になるように出来るのよ。リンゴを一回切ったら三つになるの」

「それって、便利じゃない！」

「もぅ！　便利とかじゃなくて、物理法則が全て覆るの！　世界が崩壊しちゃうの！」

「ゴメン、アンタの説明もよくわからないわ…」

「ともかくだ。これまで、あの男には関わるまいと考えていたが、そうも言っておれん」

「ドクター、イズナさんに連絡してみては？」

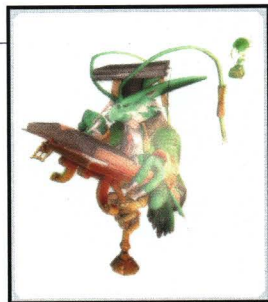
「おお、そうだな！　彼にはこの異変を伝えておくべきだな…」

TRIBE MASTER CHARACTER Dr.PARADIGM

Dr.パラダイム

✣真面目な勉強家で、ギアの身でありながら柔軟に情報を吸収する。非常に理性的で、この世の理を自分なりに悟っている。対して性格そのものは非常に頑固で融通が利かない。特に人間に対する評価は低く、敵対視している訳ではないが係わり合いを避けたいと思っている。また、正直人間が絶滅しても別段自分は困らないとも考えている。✣聖戦後、行き場のなくなった自律型ギアの統率に努める。バックヤードに造詣が深く、さらには検索プログラムを走らせる事ができる者として重要な役割を持っている。気位が高く、他人との馴れ合いを苦手とするが、イズナとは何故かウマが合う。ちなみに、水がないと満足に生きていけないという欠点がある。

✣決定稿(全身／バストアップ)

✣設定(三面図)

✣クリエイターコメント

RTSのオークにあたる種族として獣が寄り集まったトライブを作ってみたわけですが、その長たる者はパワフルであるべきと思うんです。ただ、ゲーム的にサーヴァントを強くしたかったこともあり、マスター自身は非力にしたほうが意外性があるかな……と。結果、インコみたいなキャラクターになりました。最初はカエルでデザインしていたんですけどね。本を持たせたのは非力なイメージに加えて、総司令官としての彼の存在理由を示したものです。お供のボニー助手ですが、パラダイムに爆弾を設置して攻撃させようというコンセプトが第一にあって、それを運ぶ人間が必要なんじゃないかということで作られました。ボニーはギアではなくてホムンクルスです。パラダイム自身が作った便利な助手。アバなんかと同じですね。(石渡)

衣装が比較的シンプルだったため、ほとんど苦労せずにモデリングできました。ある意味、もっとも簡単に制作できたマスターでした。いわゆる人間型のキャラクターではないのですが、骨格は人型とほぼ同じです。ガラス球の中に納まっているため、大きなアクションもしないことがわかっていたので、スムーズに作成できました。ブックスタンドにしがみついた独特なポーズも大した障害にはならなかったのですが、問題だったのは彼を包む液体の満たされたガラス球。これをどう表現するかで試行錯誤しました。液体は最初波打つような処理を目指していたのですが、最終的にはオミットしています。イベントシーンでガラス球に映るハイライトがちょうどパラダイムの顔を隠してしまったり、結果的にキャプチャーと見かけが被ってしまったりと、反省点もいろいろです。(本村)

✣PROFILE

Dr.パラダイム(CV:幹本雄之)	
全長：115cm(翼開長1142cm)	
体重：32kg	
血液型：不明	
出身：アメリカ(オハイオ州)	
誕生日：不明	
アイタイプ：赤	
趣味：	組織相関図を美しくする研究。全ての事象を暫定的な情報単位に換算し、自分の脳の処理速度と記憶容量を知る。
大切なもの：	内容を問わず具体的な理念・眼鏡・紳士肌着
嫌いなもの：	無計画な者・バードウォッチャーの目・蚊

✜設定（小物）

✜設定（ボニー助手）

✜デザイン案

✜設定（球体）

✜設定（武器）

✜設定（サイズ比較）

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	ふっ／はぁ／さぁ／ふむ／うむ／ほら
攻撃(大)	試してみよう／コレは効くかな？／どれどれ／ひとたまりもあるまい／耐えられる訳が無い／堪えるだろう？
攻撃(転がり)	ほうあぁ／め、目が……／しまった、勢いが……
攻撃(飛び道具吸い込み)	無駄撃ちだな／陳腐な法力だ／下手な鉄砲か
兵法第十三計※	兵法第十四計を教えよう／ふん、猪武者め／地力をあなどるなよ
アイギスフィールド	アイギスフィールド！／加護のもとに集え！／防壁を守勢と思うなよ？
ご退場願おう	ご退場願おう／失礼、邪魔だ／これも知の成す業
覚醒必殺技(準備)	プルト書3章33節……／止むを得ん、お呼びするか／悪いな、切り札を出すよ
覚醒必殺技(発動)	エーテルの無駄遣いめ！／君に付き合う時間が惜しい
ダッシュ	やれやれ、急ぐか／効率を上げなくては／遅れる訳にはいかん
命令(前進)	先の戦場で落ち合おう／先を目指してくれ／総力を前方に転じる！
命令(好きにして)	各自目的を優先してくれ／単騎で行く、解散／確固臨機応戦！
命令(撤退しろ)	固執は得策ではないな／第三十六計、急げ！／体勢を立て直す、退こう
命令(停滞)	地利を得るぞ！／この場の制圧を優先だ／兵法第四計、停滞しよう
アイテム使用(回復系)	ここから挽回だ／急場しのぎだが……／軽い手傷もあなどれん
アイテム使用(攻撃系)	喰らいたまえ／それ／どうかな？
サーヴァント格納	一仕事頼む／兵力を拡散する／着いてきたまえ
アピール(挑発)	勝ち鬨をあげてもいいかな？／良くないな、あぁ、君が采配を振るっていることだ／主観で悪いが、撤退をお勧めするよ
アピール(敬意)	ふん、悪くない動きだ。兵法に加えておこう……／さしもの理詰めも、運だけは計りきれんか／下らん、ただの奇策じゃないか

※パラダイムは記憶違いで「第十四計」と言っています。

シチュエーション	ボイス
気絶	平静だ、平静を保て……／お、落ち着きなさい、話し合いを……／私としたことが……
状態変化(有利)	全て思惑通り／なんと手応えの無い……／当然の結果だが、寂しくもある
状態変化(不利)	ぬぅ、芳しくないな／この程度と見てはならんな／風向きが悪いな……あなどった
ダメージ(小)	くっ／ぐ／む
ダメージ(中)	おお／うお／なぬ
ダメージ(大)	馬鹿なあ！／これほどとは！／抜かったか！
ダメージ(特大)	べどげぼふぅ！／規格外の力量！／不愉快な！
死亡	こんなデタラメな戦法に屈するとは……／豪将が略に勝ると言うのか……／格闘では分が無いか……
ラウンドスタート	啓蒙してやろう、戦略美を！！／軍学も知らぬ者が、正攻法を馬鹿にする……／嗜みが大事なのだよ、統帥とはな
ブリーフィング突入	大局的な見地が必要だ／わずかな一手も勝利の鍵だ／軍師の本領はここにある
ブリーフィング離脱	よし
勝利	理を極めば百戦の将はいらん、そういうことだ／場当たりな戦に勝機などあるものか。迷惑な／全ての真理は、因果に基づく。この結果も例外ない
敗北	策に溺れたとでも……認めたくないものだな／計れぬはずだ、何も考えていないのだからな……／負けるというのか、旗色も読めん者に……
ユニット呼びかけ	ゲロッパ君！／ローラー君！／パウワー君！／ボーンバイター！／デュアルホーン！／レオナルド殿！／スピリットシーカー！／パウワーJr.君！／ゲートガンナー！／ココペリ様！
ガード	剛健なだけではいかん／まるで初学だな／ずさんな攻撃だな

シチュエーション	ボイス
バナナボイス	古典的な罠か！／ぎょわおう？／非科学的な！
チャット用・挨拶	ごきげんよう
チャット用・別れ	では、失礼するよ
チャット用・同調	うむ、いかにも
チャット用・否定	いいや
チャット用・怒り	無礼な！
チャット用・アピール	ゆとりと暇は同義だ。違うかね？
各マスター討ち取りボイス	頭を使いたまえ、頭を
ラウンド開始時みねうち宣言	手心が必要だな
マップ確認	マップを確認してくれ
回収要請	それを見つけてくれ／それを1個探すのだ／それを2個探すのだ／それを3個探すのだ／それを4個探すのだ／それを5個探すのだ／それを6個探すのだ／それを7個探すのだ／それを8個探すのだ／それを9個探すのだ／それを10個探すのだ／それを回収してくれ
アシスト	そこを右だ／そこを左だ／そのまま真っ直ぐ／引き返してくれ／戦闘は避けろと言っただろう！／そいつは倒しても大丈夫だ／誰にも見つからんようにな／見つかったぞ！／逃げろ！／追うんだ！
ひらめきヒント	ん、思い出したぞ／おお、そうだ！／まてよ、確か……／ああ、ウッカリしておった
良い感想	よし、いいぞ
悪い感想	違う違う、そうではない
ソルに懇願	まだか、フレデリック！もう危険な状態だ
お頼みボイス	フレデリック、頼む！／シン、期を逃すな！／イズナ、ここだ！／連王、今だ！
キャンペーン #18	心得ている！

TRIBE MASTER Dr.PARADIGM

ドクターパラダイム

**先住民の神像をモチーフにしたパラダイムのマスターゴースト。
後方にはパラダイムの知を支える書庫が据えられている。**

✣クリエイターコメント

パラダイムのマスターゴーストは、トーテムポールのイメージをモチーフとしています。ただし、この場合は記念碑や墓標ではなく、持論を体現させた「真理の偶像」として表しています。中央のモニュメントは知恵の鳥、フクロウであり、また自分自身を指しています。背景にあるものは図書館で、それは世界の森羅万象が知識として大系化できるというパラダイムの考えが表現されたものです。そして昼夜を問わず知見を広げ、世界の中心に自らが位置することを主張するシルエットにもなっています。「ここに座する」を主張するパラダイムですが、「掌握する」ではないところが、彼の科学者としての本質が純粋であることを裏付けています。(石渡)

大自然の叡智をモチーフとしたマスターゴーストですね。木と本棚というネタはデザインが上がる前から提示されていたので、最初はもっと生っぽい樹木が直接くりぬかれて本棚になっている、というようなものを想像していました。トーテムポールがぐるぐる回ってたり、裏に回るとセフィロトの樹みたいな紋様があったりと、予想外に呪術的な雰囲気になってますね。モデリングでもっとポリゴンを使いたかったもののひとつですね。(本村)

✣設定(全体)

✣設定(神像三面図)

✣設定(神像エフェクト)

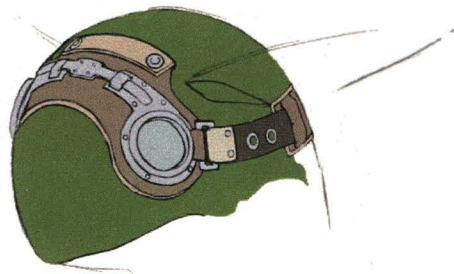
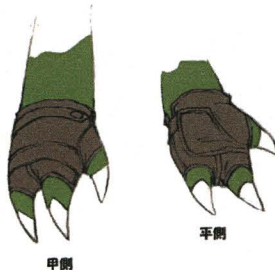
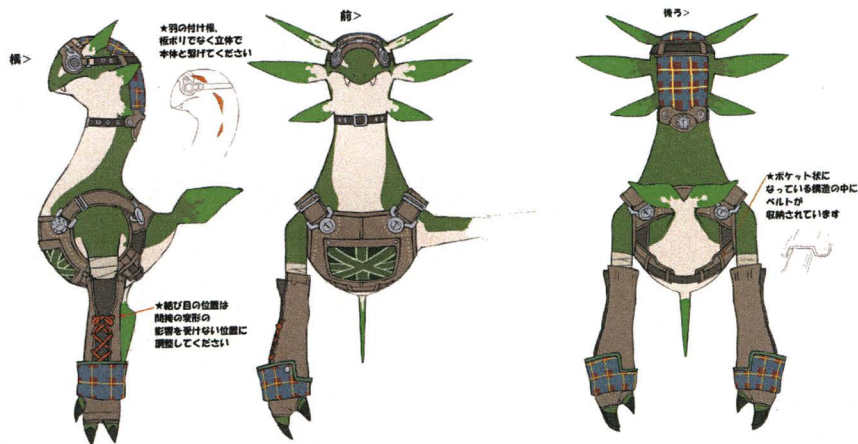
✣設定(書庫三面図)

キャプチャー

爬虫類もしくは両生類に属するであろうパラダイムのキャプチャー。
ゴーグルにツルハシと、探検家のような装備を身につけている。

✣クリエイターコメント

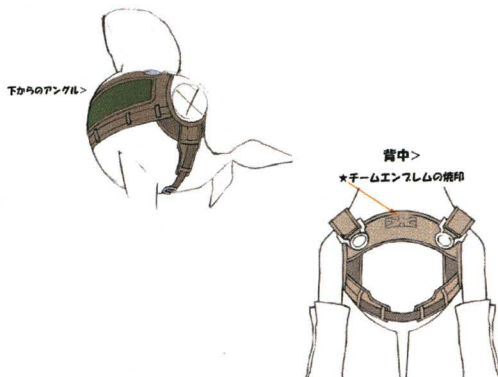
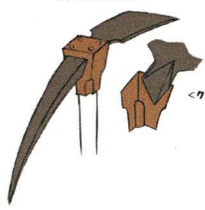
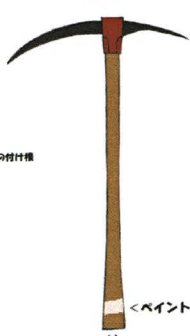
パラダイムのトライブは、なにげにオシャレです。最も獣に近いモデルでありながら、チェック模様を基調とした服装で統一されています。このトライブは、西洋ファンタジーやゲームでよく見られる「オーク」の種族をイメージして作られたのですが、どうせならいつも不潔に表現される彼らを小奇麗にしてあげようという発想からデザインされました。キャプチャーも例に漏れず、よく見るとオーバーオールのような衣装をまとっています。(石渡)

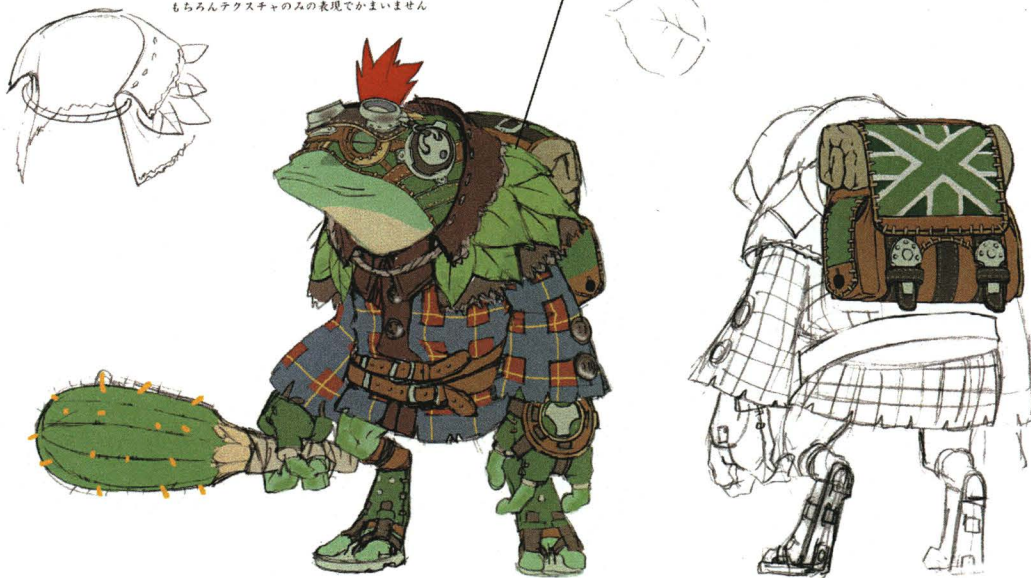
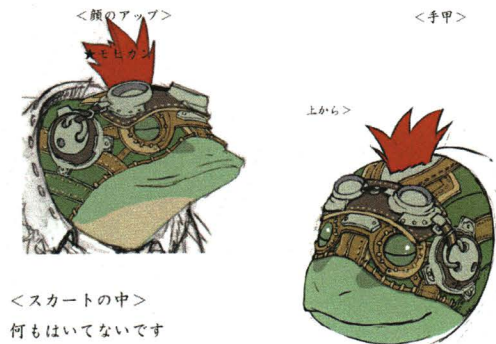
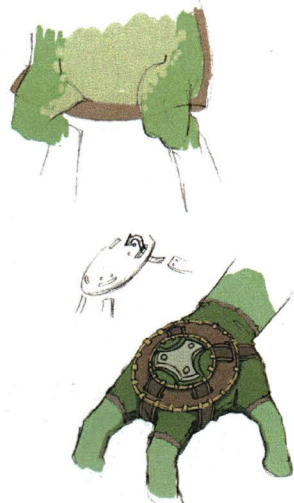
パラダイムのキャプチャーは他と比べてかなり特異で、ウーパールーパーとか山椒魚に似た、生物っぽいデザインになっています。本来生まれてすぐに儚く消え去ってしまうキャプチャーという存在がここまで生物っぽいといろいろと葛藤が生まれそうなんですが、なぜかあまり議題に上らずそのまま進みましたね。デザイン自体はかなり好きなんですが……。こいつに限らず、ドクタートライブの面々は野生動物がモチーフなのになぜかゴーグルみたいなものを装備しています。自律型ギアは目が弱点なんでしょうかね？(本村)

✣設定(全身)

✣設定(三面図)

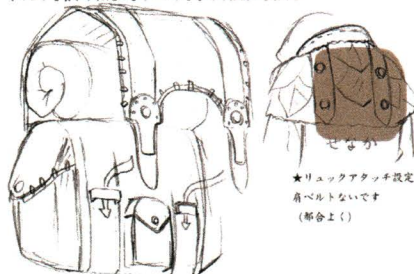
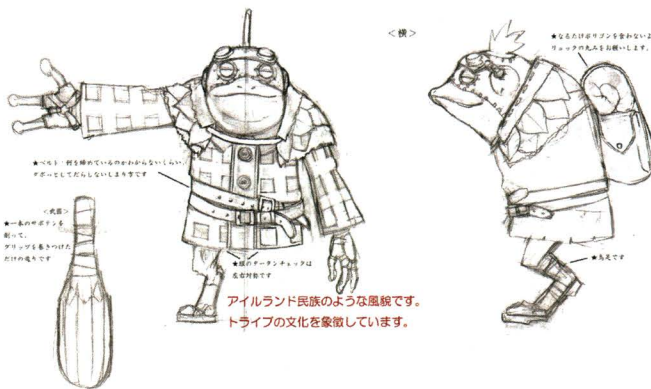
✣設定(コスチューム)

✣設定(武器)

TRIBE MASTER Dr.PARADIGM

ゲロッパ

名前からわかるとおり、カエルの姿をした下級近接兵。
気弱で臆病だが、仲間は決して見捨てない「イイ奴」。よく捕食される。

✜設定(全身)

＜スカートの中＞
何もはいてないです

✜設定(頭部／下腹部／手)

＜リュック構造＞
構造は参照までに、
ポリゴンを食わずに丸みをキープする方向でお願いします。

★リュックアタッチ設定
肩ベルトないです
(都合よく)

✜設定(リュック)

✜設定(正面／側面図)

✜クリエイターコメント

ゲロッパは、本作中のサーヴァントで一番のお気に入りです。僕はナマハゲや、このゲロッパのように首がない体格が好きなのです。声を担当してくれたのは開発スタッフの一人で、またこのハマリが非常によかった。『GG2』では写実に近い方向性で質感を追求したのですが、もう少しシンプルにテクスチャーを描ければ、丸っこい形がもっと活きたかもしれません。ラブリー。(石渡)

弱いくせに必死で戦う健気さがほほえましいドクタートライブのマスコットキャラクター。突進攻撃をかわされると悔しがって地面を叩くなど、かわいいやつです。デザイン的にもネタが多数仕込まれています。武器となる棍棒はサボテン、背中には寝袋やその他大量の荷物を背負い、準備万端、戦意に満ちています。弱いけど。この背嚢が歩くたびにゆっさゆっさとゆれるのが見ていて楽しいですね。実はこいつのボイス担当はデザイナーの一人だったんですが、あまりにもキャラクターがはまりすぎていてびっくりしました。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
近接攻撃	ゲコッ！
突進攻撃	げぇえ！
ダメージ(小)	ゲッ
ダメージ(大)	っげっげぇえ
死亡	きゅうううぅ
命令受諾	解ったゲロ
出撃(再出撃)	出るゲロ
感謝	タスカッタ…
褒め	スゴイ、スゴイ！
マスター遭遇	マスターだゲロ
マスターゴースト到着	マスターゴーストだ！
目的地到着	着いたゲロ
撤退	に、逃げるゲロ
対面時劣勢予想	恐いヨ〜、
優勢(対面時)	か、勝てるかモ！
呼びかけ	ゲロゲロ

ローラー

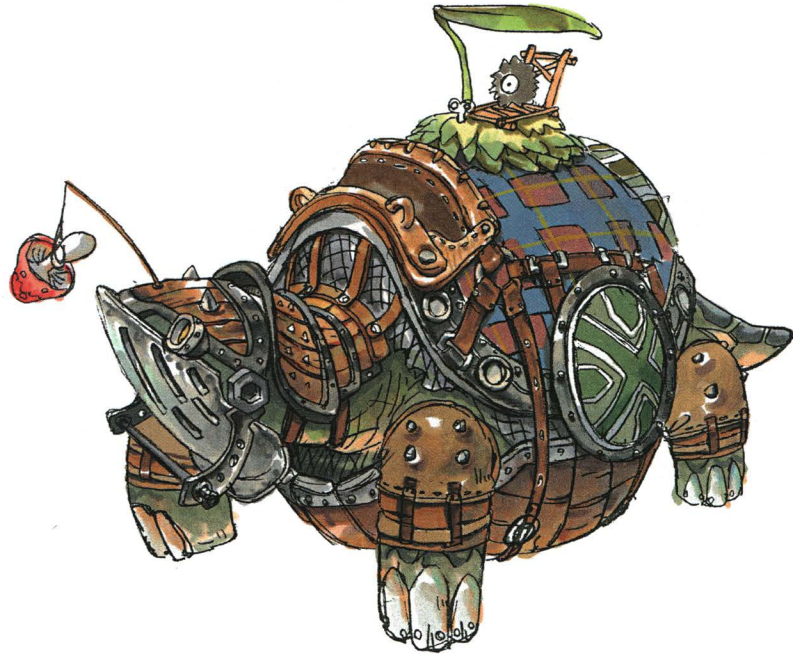
下級装甲兵。亀が本体だが、甲羅の上には操縦席が設けられている。
片言しか人語を解さないものの、意思の疎通は可能。食欲がなににも増して優先される。

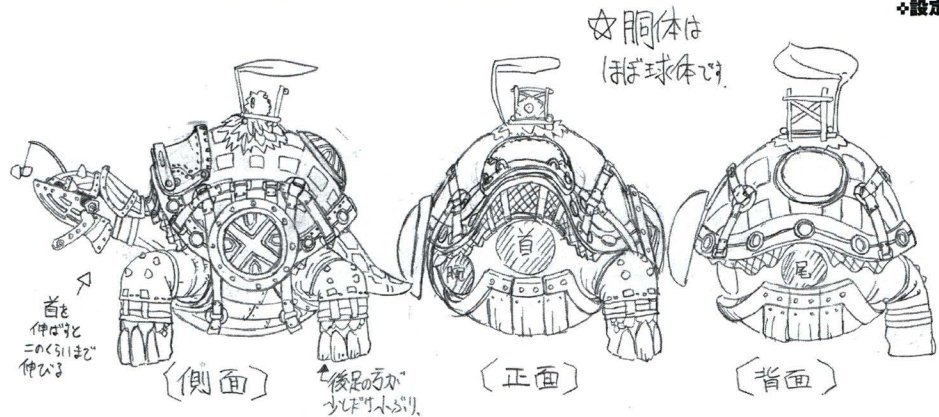
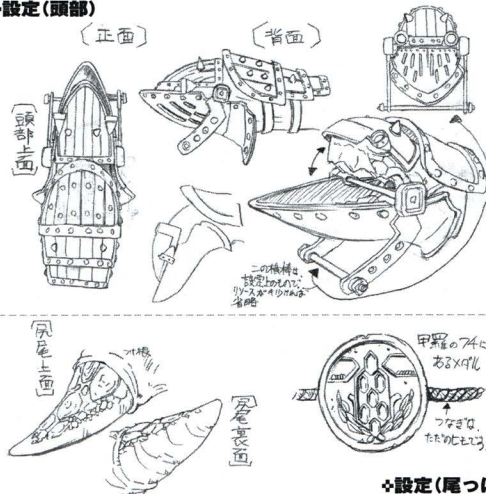
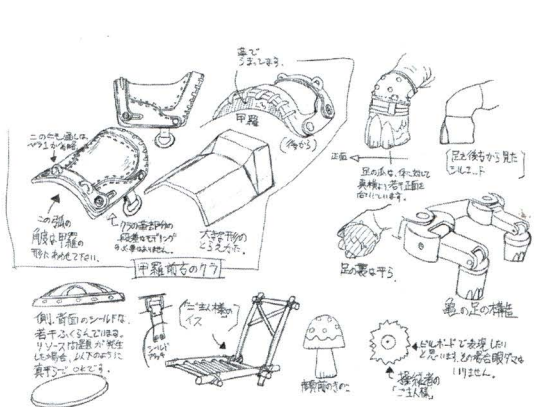
❖クリエイターコメント

亀を装甲兵として起用したアイディアは、成功したと思います。本来は背中からキャノン砲が出てくるというネタがあったのですが、メカならまだしも生き物の甲羅の中に何かが仕込んであるのは、想像すると気持ち悪かったので却下しました。ローラーの背中といえば、真っ黒なタワシのような生き物が優雅に座っています。皆さんは気づかれたでしょうか？　実はコイツが、ローラーの眼前に好物であるキノコを垂らして操縦している、という設定があるのです。(石渡)

亀なのでちゃんと手足と頭が引っ込むようなギミックになっています。ゴロゴロ転がる攻撃に不器用な装甲兵らしい、分かりやすいキャラクターです。最初は背中に大砲が積んであったり、頭がふたつあったりなどとまたさらにネタ満載だったのですが諸般の事情でボツになってますね。下級兵の割には派手すぎたのかも。間延びした口調に妙な愛嬌があって、戦場であの声を聞くと敵味方かかわらず、なんだかほっとします。(本村)

❖キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	う〜！
ローリング	まわる
ダメージ(小)	あ゛〜
ダメージ(大)	のぉお〜
死亡	むぼぉぉぉ・・・
命令受諾	あい〜
出撃(再出撃)	が〜
感謝	んもっ
褒め	んももっ
マスター遭遇	マスターいた
マスターゴースト到着	マスターゴースト着いた
目的地到着	着いた
撤退	逃げる
対面時劣勢予想	相手、強い
優勢(対面時)	敵、弱い
呼びかけ	むんも〜

❖設定(全身)

❖設定(三面図)

❖設定(頭部)

❖設定(尾っぽ)

❖設定(甲羅イス)

バウワー

犬種に属する下級機動兵。生粋のヤンキー気質で、人情に厚く弱い者の味方。彼らの中ですべての価値は骨の数でたとえられる。よく捕食される。

✣設定(全身)

✣設定(三面図)

✣設定(頭部)

✣設定(コスチューム)

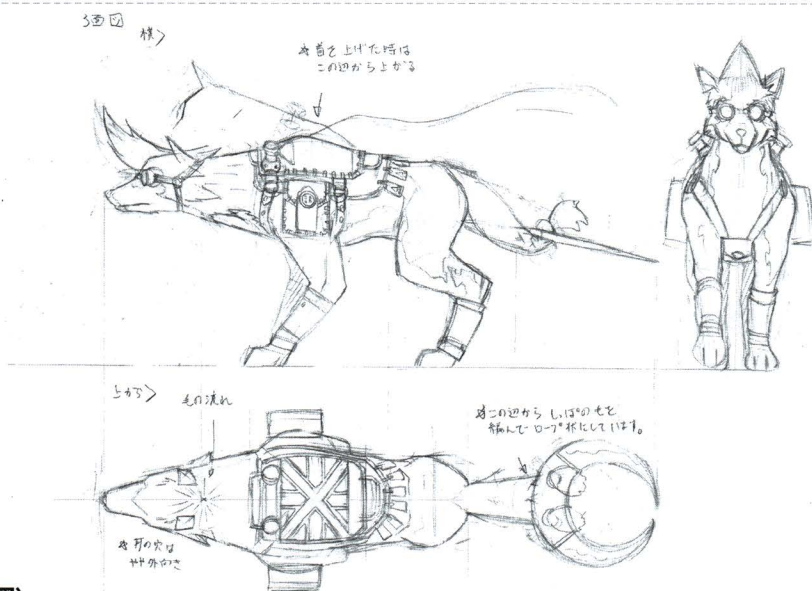
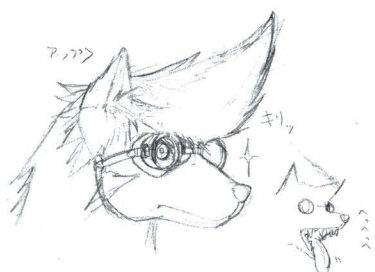
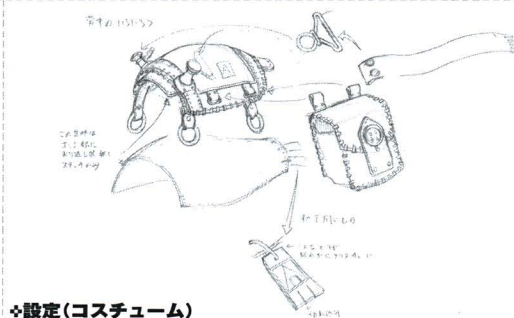
✣クリエイターコメント

狼をモチーフとしたときに、月並みな雰囲気から脱却したくて、ロックンローラーのような性格を思いつきました。実際にクシを取り出して、リーゼントを整えるモーションも試作するほど気持ちが入っていましたが、動きのテンポが悪くなりそうだったのであきらめました。作中ではボイスはなく、「ワン！」とかしか言いませんが、バウワーもバウワーJr.も粋なセリフが多いので戦況報告のほうもチェックしてみてくださいね。(石渡)

開発中に一度手違いで本来の10倍のサイズで画面に表示されて強いインパクトを残しましたね(巨大バウワー事件)。デザイン上のポイントは頭突きで人が殺せそうなリーゼントでしょうか。尻尾に接続された刃物の形状からなんとなくハサミムシも連想させます。モデリングを行うにあたって犬の骨格や解剖図などをかなり参考にしたりしましたが、見慣れている人間や現実には存在しない怪物と比べてかなり苦戦しましたね。リベンジしたいキャラクターのひとつです。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	—
ダメージ(小)	—
ダメージ(大)	—
死亡	へ、眠くなっちまった。あばよ…(ちっ。ここまでかよ)
命令受諾	おうよ(解ってるよ)
出撃(再出撃)	うし、行くぜ！(行くぜ！)
感謝	わりぃな、なんか。今度骨おごるぜ(助かったぜ、ドクター)
褒め	骨があるじゃねぇか、ドクター(でらスゲェぜ、ドクター！)
マスター遭遇	やっこさん、マスターだぜ(敵のマスターだぜ！)
マスターゴースト到着	は！　マスターゴースト着いたぜ(マスターゴーストに来たぜ)
目的地到着	ここか？　着いたぜ(よし、着いたぜ)
撤退	ちっ、退却かよ。ざまぁねぇぜ(くそ！逃げるわけじゃねぇぞ！)
対面時劣勢予想	ちょっと骨が折れそうだぜ(ちょっとは骨がありそうだ)
優勢(対面時)	しゃばい野朗だぜ(ボケが、楽勝だぜ！)
呼びかけ	ドクター！(ドクター?)

※カッコ内はバウワーJr.のボイス

レオナルド

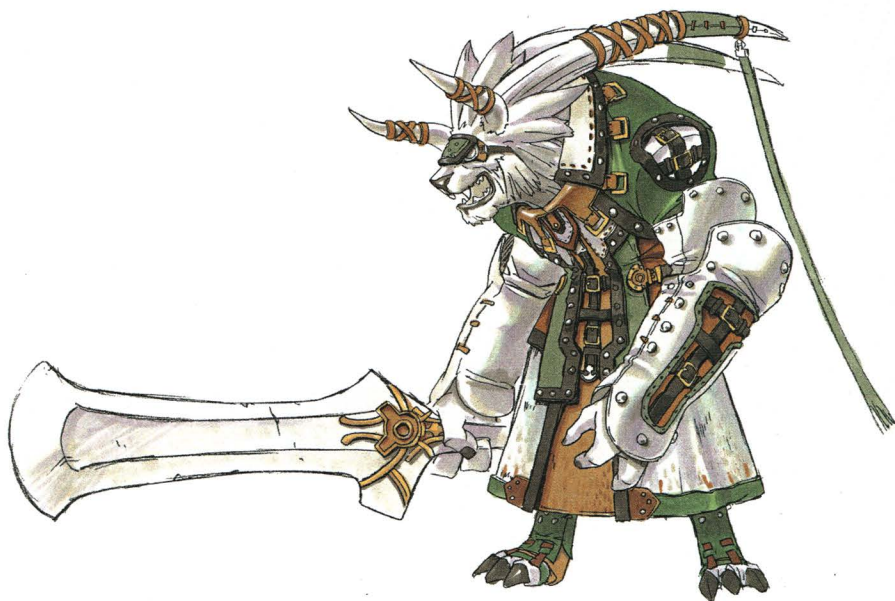
巨大な剣を持った上級近接兵。武人としての高みを目指す孤高の戦士。
プライドが高く、負けず嫌い。彼の周囲には威厳のオーラが漂うが、同時に安らぎも得られる。王の風格。

✜クリエイターコメント

レオナルドもそうなのですが、やはり立体化するに当たってイメージにズレが出ます。今だから解る事なのですが、2Dでイメージされたデザインは、可動3Dモデルにする際に「整合性を捨てる覚悟」というものが必要になります。例えば腕だけがメチャメチャ太いキャラクターに腕組みをさせることはできないとか、その腕で綺麗に脇をしめることはできない、といった「できない」ことを前提に、それを許容する必要があります。ところがコレをイラストの時点で「できる」と、漠然とイメージして進めた場合、モデル化の際に不具合が生じるのです。「脇がしまらないから腕を小さくしよう」といった具合にズレてく訳ですね。でも、それなりにカッコ良くまとまったとは思います。(石渡)

個人的には最強にカッコイイサーヴァントの一人ですね。ぶっとい腕と屈強な上半身、ボリュームのあるスカートの中には意外と細い足がある、というアンバランスさが魅力です。カッコイイ空中コンボもありますしね。3Dゲームでは実はスカート状の布というのは鬼門でして、なかなかキレイに表現するのが難しい。そもそもほかのポリゴンがめり込んだりはみ出したりするのを防がなくてはいけない上に、動かすと布に描かれた模様が伸びたり縮んだり。その辺は次回作の課題ですね。(本村)

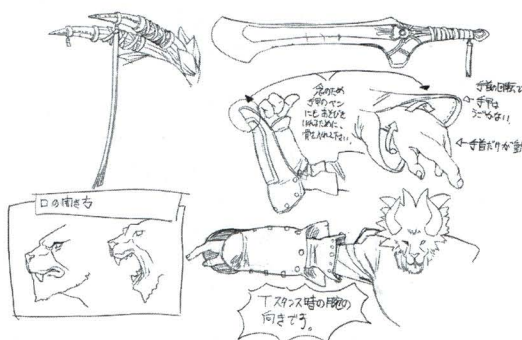
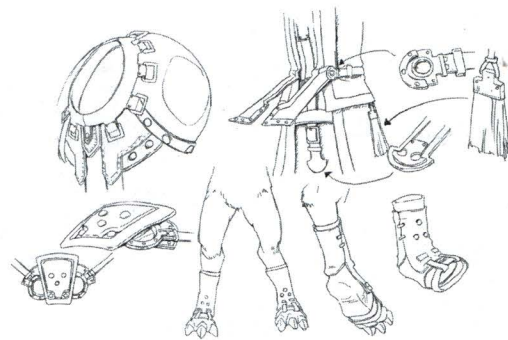
✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
近接2段攻撃	ふん！
王の狩り	覚悟しろ…
アキレスバスター	少し黙れ
ダメージ(小)	ぬ
ダメージ(大)	ぐぅお
死亡	ふ、不覚をとるとは
命令受諾	心得た
出撃(再出撃)	出るぞ
感謝	悪いな
褒め	いいぞ、ドクター
マスター遭遇	いたぞ、敵マスターだ
マスターゴースト到着	見えた、マスターゴーストだ
目的地到着	さて、到着したが…？
撤退	く、退けと言うのか、私に
対面時劣勢予想	ふ、只者ではないな
優勢(対面時)	案ずるな、ねじ伏せてやる
呼びかけ	聞こえるか、ドクター

✜設定(全身)

✜設定(三面図)

✜設定(武器／顎部／腕部)

✜設定(コスチューム)

TRIBE MASTER Dr.PARADIGM

ボーンバイター

上級装甲兵。その姿形はまさしく竜そのものだが、ガタイのわりに意外と気が弱い。本来は争いを好まず、温厚。ゲロッパやバウアーらを捕食する行為は本能によるもの。

✜設定（全身）

✜設定（頭部）

✜設定（翼部）

✜設定（背面）

✜クリエイターコメント

ボーンバイターは翼竜の見た目として違和感が無い程度に、独自性の高いシルエットを模索しました。おもしろいデザインになったと思います。このユニットの特徴として仲間を捕食する行動があるのですが、当初はボリボリと仲間をくっている効果音まで作って、正に「食べて」いました。しかし、あまりにも生々しかったために却下。そのため、仲間のエネルギーだけを胃の中で吸収し、くわれた本体はちっちゃくなって排泄されるという設定に変わりました。ケツからちっちゃいバウワーとかが出てくる演出も検討したのですが、パッと見で理解しづらそうだったので割愛しました。（石渡）

自軍トライブの下級兵を捕食してパワーアップするといういかにもRTS的な変則ルールを持つ上級装甲兵ボーンバイターですが、最初にそのことを聞いたときには「正気か？」と思いましたね。デザイン的にもかなりとっぴで、尻尾と翼が合体したようなデザイン、かつ体中から酸を噴出している、という非常に要素が多いキャラクターですね。ネタが多すぎてひとつひとつが目立たないのが反省点でもありますね。当初は移動モーション時は常に飛行していたのですが、さすがに攻撃モーションなどとのつなぎがあまりにも良くないため通常の歩行モーションを後から追加したりしてました。本当はもっと高いところを飛んでいて、戦闘時には舞い降りてくる、みたいなことがしたかったですねー。（本村）

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	ー
捕食	ー
ダメージ(小)	ー
ダメージ(大)	ー
死亡	みんな、バイバイ…
命令受諾	うん
出撃(再出撃)	行ってくる
感謝	ありがとさんね
褒め	よ～やるね。凄い。
マスター遭遇	敵のマスターいた～
マスターゴースト到着	マスターゴースト着いた～
目的地到着	着いたな…
撤退	逃げますか
対面時劣勢予想	これはキツイわ
優勢(対面時)	なんとかなるっしょ
呼びかけ	お～いい

スピリットシーカー／バウワーJr.

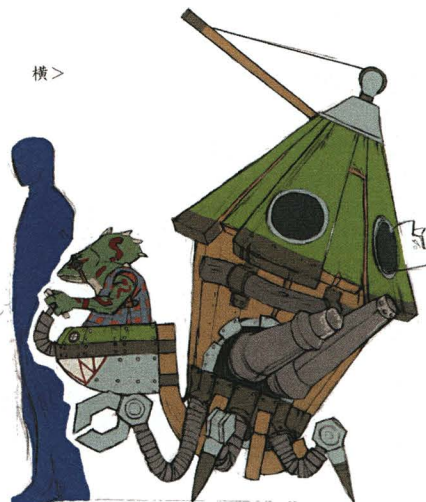
上級法力兵のスピリットシーカーは気さくなお調子者。背中の家は商売道具。実はローンが残っており、コレが壊れた日には嫁に殺される。家から召喚されるミニオンのバウワーJr.は、バウワーに似て勝気な性格。口が悪い印象があるが、心の奥底に男の魂が燃えている。

✜クリエイターコメント

スピリットシーカーは僕の中でものすごい夢の広がるキャラクターです。このポンコツメカで繰り広げられるギミックから、さまざまな物語が妄想されます。しかしまぁ、ゲームなので必要のない仕掛けは入れられず、結果的にその見た目があまり活かせないアクションしかさせてあげられなかったのは残念です。頭の中では合体とかまでして、最終形体では「ハウルの動く城」みたいになる予定だったのですが……。(石渡)

通称「わんこハウス」。直接攻撃手段を持たず、ミニオンを大量に生産する、という仕様にあわせてデザインされたキャラクターです。そのせいか、大自然をモチーフにしたトライブのはずなのになぜかメカ分満載の歩行する犬小屋。しかも操縦者はエリマキトカゲという不思議な キャラクターになりました。結果的にキャラクターが立ってよかったな、と思う反面、ゲームキャラクターのデザイン過程はどうあるべきか、と考えさせられますね。見た目が先にあるべきか、仕様が先にあるべきか……。そのふたつの要素が最初から一致していればベストなのですが。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
キャプチャーカタパルト	えい！
出番だぜ	チビ助！
ダメージ(小)	おわ
ダメージ(大)	こ、壊れる！
死亡	くそぉ、ローンも残ってるのに…
命令受諾	はいはい
出撃(再出撃)	はい今行くよ
感謝	ぶぁ、ありがてぇ
褒め	さっすが、ドクター！
マスター遭遇	やべ、敵マスターだ
マスターゴースト到着	アレがマスターゴーストか
目的地到着	着いたよ。どする？
撤退	お、俺ぁ逃げるぞ？
対面時劣勢予想	このままだと壊れる…
優勢(対面時)	何とか壊れずにすみそうだ
呼びかけ	お～いドクター！

✜設定(全身／サイズ比較)

✜設定(正面／背面図)

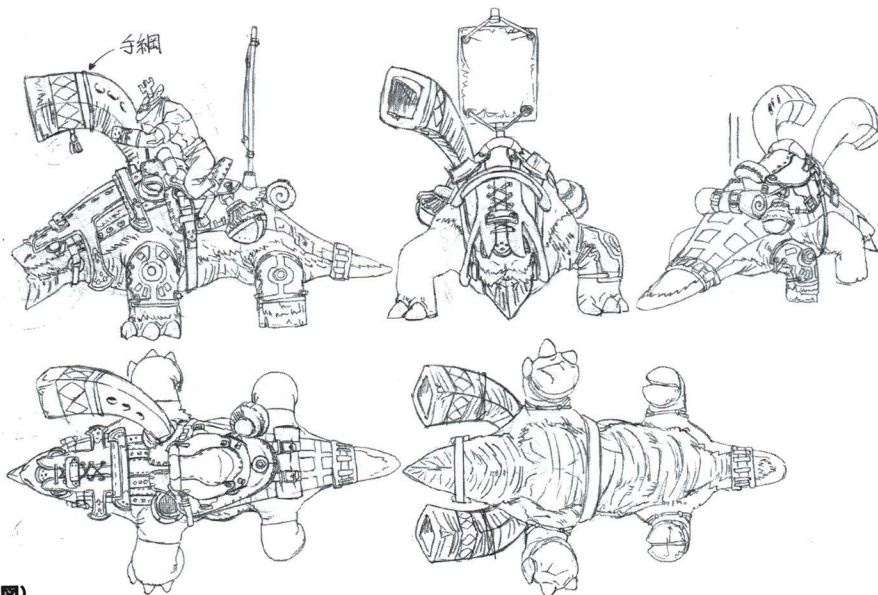
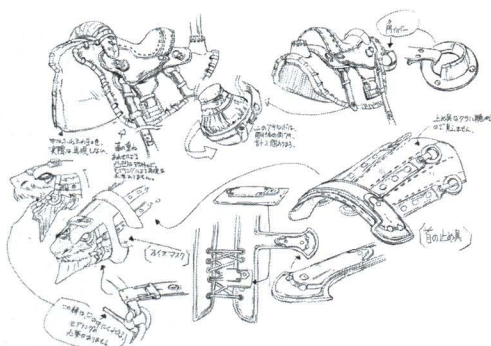
✜設定(本体)

✜設定(ジョイントパイプ)

TRIBE MASTER Dr.PARADIGM

デュアルホーン

上級法力兵。2本の筒が生えたトカゲのような生物は、背中に乗るライダーに操られている。ライダーの性格は真面目で大人。考え方が硬く、冗談が通じにくい。酒が好物らしい。

✜設定(全身)

✜設定(五面図)

✜設定(鞍/頭部)

✜設定(ライダー)

✜クリエイターコメント

デュアルホーンのような、猛獣ライダー的な見た目はとてもトキメキます。ただ、やはりここでも貧乏性のツケが回ってきました。この猛獣のほうはもっと生き物としての質感を追求したかったのですが、当時の不透明なグラフィックスペックではあまり冒険できなかったので、毛の表現やライダーである鹿のディテールなど、心残りが多数存在します。話は跳びますが、デュアルホーンは本体の巨大な動物の名称です。報告などでしゃべっているのは鹿の方です。(石渡)

モチーフはイグアナとヘラジカでしょうか。開発途中はそのまんま「鹿ライダー」と呼ばれてました。1キャラクター分のポリゴンで実質2体のキャラクターを造らなければならないということでモデリング担当の苦労がしのばれます。しかも、こいつはかなり体が大きいのでポリゴン数が少ないとアラが目立ちやすい。本来ならばもう少しポリゴンを使ってもいいところでしたね。しかし、この上に跨ってる鹿、存在感が薄いですねー。多分、しゃべってるのはこいつなのに、サーヴァントの報告ウィンドウなんかのアイコンも下のイグアナの顔だし……。哀れ。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
特殊SHOT	―
高原の風	修復するぞ
ゴルゴンの眼差し	ゴルゴンの眼差し！
ダメージ(小)	グ
ダメージ(大)	ぬぅあ！
死亡	情けないが、リタイヤのようだ…
命令受諾	了解ダ
出撃(再出撃)	出撃する
感謝	ありがたい
褒め	大したものだ、ドクター
マスター遭遇	敵マスターと遭遇した
マスターゴースト到着	マスターゴーストに到着した
目的地到着	着いたぞ
撤退	撤退する
対面時劣勢予想	分が悪いな
優勢(対面時)	優勢だ、問題ない
呼びかけ	ドクター！

MASTER Dr.PARADIGM | TRIBE

ゲートガンナー

砲兵をモチーフにしたミニオン。客観的な視点から、何事にも冷めた態度をとる。現実主義を気取って格好つけたがるので煙たがれることもあるが、仲間を大事にする性格。

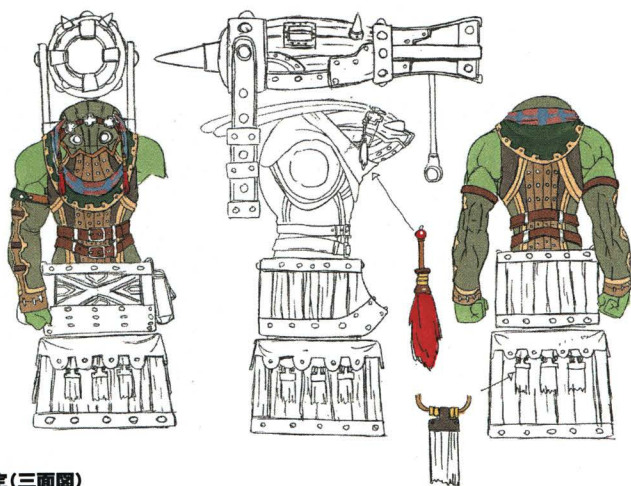
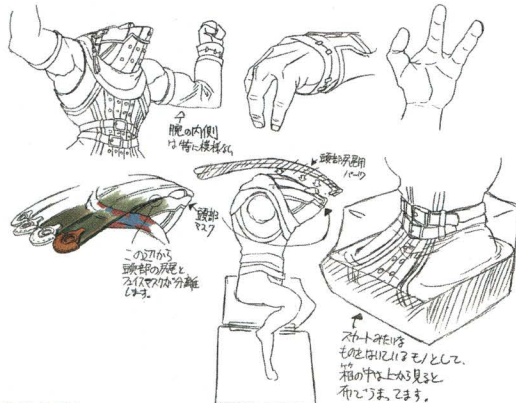
✧クリエイターコメント

シンプルな見た目ながら、とても気に入ってます。作中では固定砲台として登場しますが、当初の設定では一応移動できるように、砲台の裏には謎の車輪をつけていました。謎といえば、彼はマスクをつけているので、実際にどういう顔が納まっているのかは謎です。ほかの仲間は基本的に動物のモチーフなどが存在しますが、果たしてゲートガンナーの正体は？ 皆様の予想を募集しております。(石渡)

その場を動けない固定砲台という珍しいミニオン。固定砲台なのですが、開発中は一時期ものすごくゆっくりとジリジリ移動してたりしました。動けない割には、シンプルな砲撃だけじゃなく、万国旗が飛び出しそうな祝砲による支援効果など、意外とアクションも凝ってます。(本村)

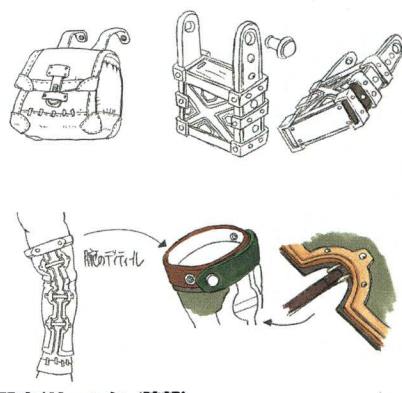
✧キャラクターボイス

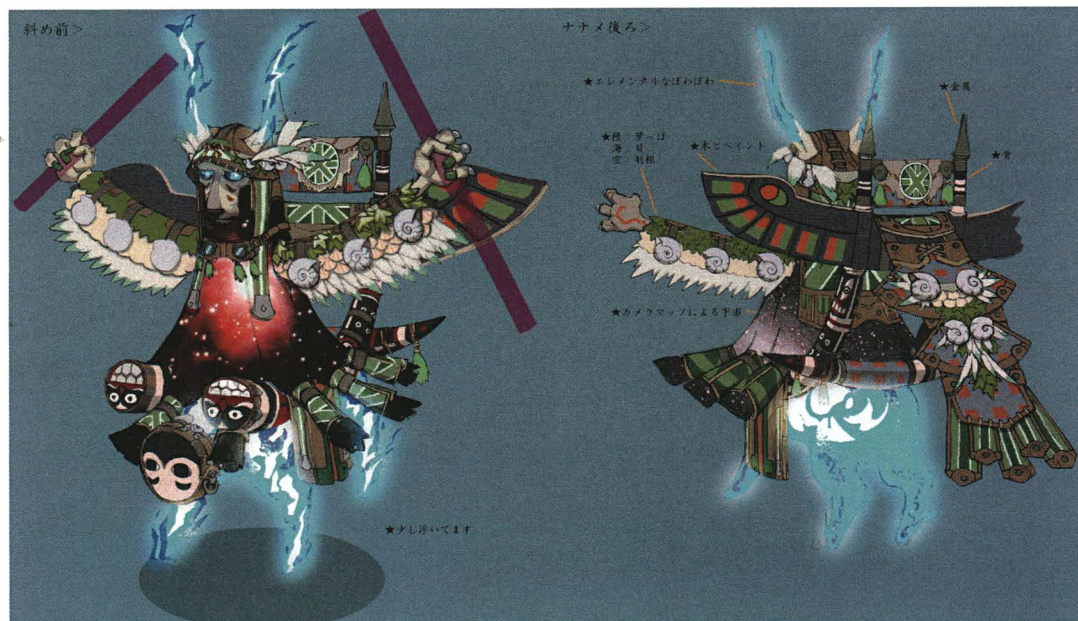
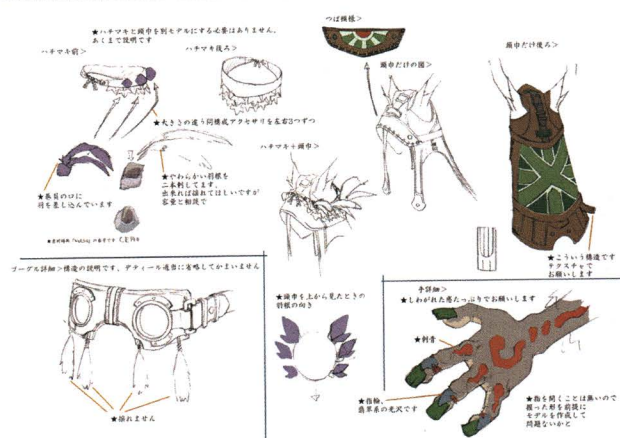
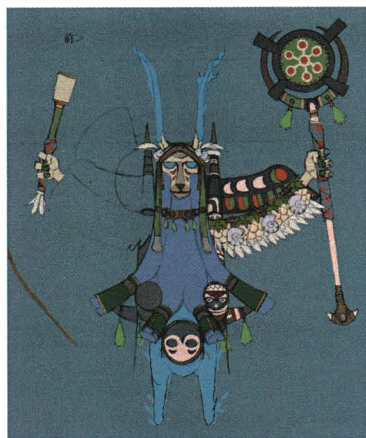
シチュエーション	ボイス
通常SHOT	てぇ！
祝福砲	援護するぜ
ダメージ(小)	ずっ
ダメージ(大)	おぉ！
死亡	お、お役ごめんかよ…
命令受諾	あいよ～
出撃	んじゃ行くか
感謝	ありがてぇ
褒め	信じてたぜ、ボス
マスター遭遇	いたぜ！敵のマスターだ
マスターゴースト到着	マスターゴーストだ
目的地到着	着いたぜ
撤退	俺は逃げるぜ？
対面時劣勢予想	ついてねえ、負け戦じゃねぇか
優勢(対面時)	勝てるときは、ついてるだけだ
呼びかけ	報告するぜ？

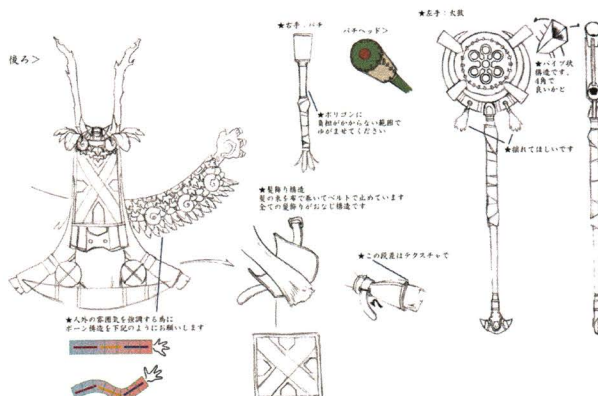
✧設定(全身)

✧設定(三面図)

✧コスチューム案

✧設定(本体内部)

✧設定(リュック／腕部)

TRIBE MASTER **Dr.PARADIGM**

ココペリ

ローカルな神に位置づけられるミニオン。バックヤードに古くから存在するため、パラダイムより立場は上。気分屋なところがある。

✜設定(全身)

✜設定(正面/側面図)

✜設定(コスチューム/手)

✜設定(腕部/武器)

✜クリエイターコメント

神を信じないパラダイムの設定がありながら、神を自称するユニット。そもそもパラダイムの仲間は、ギアであり、作中のサーヴァントとは厳密に定義が異なります。ゲームルールの解説上、あえて差別化を図らず統一名称で呼んでいますが、分類としてはナマモノです。しかしそんな中でこのココペリは、唯一ギアではありません。イズナと同種の存在であり、バックヤードで発生した生命体なのです。開発途中の彼の強さは正に神で、河童9体を一人で瞬殺する力を持っていました。見た目の表現に苦労する一方で、ゲームで実際に活躍されると、それだけで偉大に見えるので不思議です。(石渡)

土着の神様ということで、エスニックな雰囲気と神々しい神秘性のようなものを纏ったキャラクターですね。不定形な腕や謎の発光する首なし犬など、これまた不思議なキャラクターになっています。デザイン画の段階では、胴体の黒い部分は宇宙空間が投影されていて星空が見える、というネタもあったのですが、結局実装されませんでした。実はこいつの声は自分が担当したのですが、なかなか石渡の想定する「神ボイス」にならず、それならばと発想を変えて「麻呂ボイス」を試してみたらインパクト強で採用されたという経緯があったりします。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
突進攻撃	ほぉ〜
対価の盾	えんばらえいや〜
ダメージ(小)	うぬぅ
ダメージ(大)	ほがぅお!
死亡	おお、恵みがこぼれてゆく…
命令受諾	いいだろう
出撃	出発…
感謝	すまぬな
褒め	うむ、それでよい
マスター遭遇	敵のマスターだ
マスターゴースト到着	うむ、マスターゴーストだ
目的地到着	到着…
撤退	一時身を隠そう
対面時劣勢予想	神殺しがおるな…
優勢(対面時)	心配は無用だ、他愛も無い
呼びかけ	聞くが良い

GUILTY GEAR2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

VALENTINE

ヴァレンタイン

「ギア消失事件」の実行犯として登場したヴァレンタイン。
彼女と同様、トライブは"死"を想起させるデザインイメージで統一されている。

CONTENTS

一人目

現世で起こる全ての事象はバックヤードにおいて決定された結果に他ならない。より具体的に説明するならば、バックヤードで生み出された無限ともいえる可能性の数々が、これまた数限りない淘汰の過程を経て、発現を促されるまでに至った極めて低確率な結果である。逆に言えば、発現に至らず淘汰された可能性の数はそれこそ無限に存在していると言える。

それでは、私たちが知覚可能かつ論理的に解釈できる最大のスケールである宇宙という枠で考えてみよう。我々が暮らす地球ひいては宇宙全体は、およそ四七〇億光年の拡がりを持ち、それらの構成要素全ては我々が認知している宇宙誕生という原始において、僅か直径1.7センチの球体に収まっていた。この球体は「ビッグバンモデル」と呼ばれ、正に我々が暮らしている宇宙そのものである。

ビックバンモデルもまたバックヤードの規範に則って定義され、その存在の発生を確定された。さらにその内部の構成要素も同様である。まず始めにビックバンモデル誕生の可能性が生み出され、その存在の発生是非を問う可能性の淘汰が行われ、次いでそれに内包される構成要素の可能性がそれこそ無限の過程を経て決定されたのだ。言い換えれば、ビックバンモデルそのものが誕生しなかった可能性もあり、また形状、質量が異なって生まれる可能性もあった。仮に球体の発生可能性が確定されたとしても、ビックバン自体が確定しなかった場合、別次元を永遠に彷徨い続けるという事象もまた、ありえる結果として存在していたのである。

奇しくも、ビックバンモデルは有名な「ビックバン」と呼ばれる大爆発現象を引き起こすという極めて低い可能性を引き当てた。この現象の発生自体もまた、バックヤードの規範に則った可能性の一つに過ぎず、天文学的低確率の結果である。

さて、バックヤードによるこれらの可能性淘汰とは、誰の意思も介入することのない極めて機械的かつ無機質な物理現象である。バックヤードそのものには意思も感情もない。あくまで、ありとあらゆる可能性を生み出し、事象を確定するだけの情報世界である。事象はバックヤードで定義された規範に則って可能性が生み出され、数限りない回数の淘汰を受け、単一の結果を生み出すのであるから、私たちが普段使用している「運命＝定められた事象」という言葉を端的に表現するならば、無限の可能性が単一になるまで数限りない淘汰を繰り返し、削ぎ落とされた結果であるといえる。

しかし、ヴァレンタインは
とある不確定な力の介入を受けて
「誕生しない可能性を悉く破棄」して生まれた。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

彼女がいつ誕生したのか？　それに答えを求めることはナンセンスである。現世の時間で推し量ることは不可能ではないが、それが等しく彼女の年齢という計算にはならない。なぜならば、バックヤードに流れる時間は、我々の世界と同期しているわけではない。簡単に言えば、現世側からバックヤードを観測した際の一秒という単位はバックヤード内における客観的な一秒ではないのだ。一分が一秒になることもあれば、百年に相当することもある。

バックヤードで生まれ育ったヴァレンタインが完成された形状に固定されるまでには、人間が同様の状態まで成長するのに必要な時間の数百倍を要した。

はじめに、器となる肉体の形成が行われた。人間と同様の姿となるべく発案された可能性のうち、そのほとんどが問題なく確定したが、一部において「力の介入」によるイレギュラーが発生した。彼女はひとりの人間女性を容姿のモデルとして生み出された。モデルの女性の外見と相違する全ての可能性を悉く破棄することで、極めて近い容姿を獲得した。また、人間との肉体的な相違点として最たるものが、頭部から延びるツノのような器官である。形状の可能性が確定し組成が行われ、器となるまでに百年余りの時間を要した。

器が完成し、次に行われたのは魂の形成であった。彼女が「意識を持ち、言葉を習得し、発音する可能性」を獲得した時、初めて発した言葉は一般的な幼児と大差のないものであった。

「お母さん」

母親を指す代名詞である。彼女にはこの時未だ感情が無く、知覚した事象に対する客観的な事実のみを表現する機能しか許可されていなかった。感情がないのであるから「嘘」を吐くことも出来ない。

「私は…誰？」

次に彼女が行ったのは、自身の存在確認だった。肉体を構成する要素、形状、質感などを事細かにチェックし認識していく作業である。

「私はヴァレンタイン…。アリア…じゃない。アリア…誰？　身体の構成は把握した。問題個所を確認。下肢の反応が悪い。情報伝達欠損を確認。電気シナプス伝達率を計測。異常を確認。軸策誘導を再命令。海馬野に障害を確認。ヴァレンタインの記憶…は、問題なし。…これは何だろう？　アリアの記憶？　アリア…この身体のモデルだ。この気持ち…フレッド…誰？　大切な人…好きな人……恋人…暖かい…」

ヴァレンタインはそこで言葉を停止させた。

「感情は理解できないから、これは保留。肉体全体の稼働率は92パーセント。拒絶反応なし。任務遂行に問題なし。行動目的を確認。お母さんのお使い。鍵の探索。行動目的は…問題なし。移動経路を確認。…あれ？　なんだろう？」

そこでヴァレンタインは首を傾げた。

「あれ、おかしいな…出口が無いよ」

その時、バックヤードと現世を繋ぐゲートは、すべての次元において存在していなかった。偏った見方になるが、この状況は人類にとって幸運である。ヴァレンタインが目的を遂げることは、人類にとって滅亡を意味するためである。

「出口がないと、お使いに行けない…。別の手段は…なし。これは困る。んー、んー、んー」

明確な意図も理由もなく、ヴァレンタインは歩き始めた。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「よぅよぅ彼女。こんなところで何してんのさ？」

丸い物体が現れた。

「あなた、誰？　鼻から血、出てる」

「いやこれは…、だってよ、お前…裸じゃねーか」

よく分からない。

「私はヴァレンタイン。私が裸だと、あなたの鼻から血が出るの？」

「常識的に考えてドバドバ出るよな」

まだ分からない。

「ってゆーかさ。お前…何で裸なんだよ？」

「ヴァレンタインは生まれたばかりだから、これが正常…」

「あ、そ。まあ、そーだな。…で、お前、何してんの？」

「…これから、お母さんのお使いに出掛ける」

「親孝行だな！」

「でも、困った。出口がない。これじゃ現世に行けない。お使いが出来ないよ」

「ん？　お前、現世に行きたいのか？」

「非常に高い確率で肯定…」

「ふぅん…。でもよ、なら裸で歩きまわるなよ？」

「……うん？　どうして？」

「そりゃお前…。嫁の裸は他の男に見られたくねーだろ」

「…嫁は否定」

「ああ、そうか。そうだよな。よし、俺でよければ…その…付き合うぜ？」

「…否定するよ」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

トラブルメーカーという言葉がある。文字通り厄介なトラブルを作る、他人からしてみれば非常に迷惑な人のことである。このトラブルメーカーには、いくつかのパターンが存在する。その中でも極めて悪質なものが「無意識に問題を起こし、自覚症状がなく、さらに本人には全く被害が及ばない」というパターンである。

その最悪なパターンの最も顕著な例とも呼べる人物が居た。本人の名誉のために、ここではＡ氏と呼ぶことにする。一笑に付すことの出来るレベルのトラブルメーカーならば数多く存在するが、Ａ氏の場合、事は極めて深刻である。過去にＡ氏が起こしたトラブルの数々は、それこそ枚挙に暇が無く、その全ての事例において“必ず死人を出した”。

Ａ氏がトラブルをメイクするには、とある“行動”が必要であった。逆に言えば、Ａ氏がその“行動”を取った後には、必ずトラブルが起こるのである。無論、本人に自覚はない。その“行動”が何であるのか――知りたい方が多いだろうが、悪用を避けるため本書には記載しない。

ある日、Ａ氏が無意識にその“行動”を起こした。周囲では目立ったトラブルは発生しなかった。だが…。トラブルは未曾有の規模となって、別の次元で起こっていたのだ。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「てかさ、いつまで続けるんだ、これ…？」

「…ゲートが見つかるまで」

「ふぅん。けどよ…ゲートってそう簡単に見つけられるモンでもねーだろ」

「確率的には極めて低い」

「そうか…。まあいいけどな、俺、暇だし。それに、そ、その…お前と一緒にいられるなら…さ」

「……あった」

「あんま恥ずかしいこと言わせんなよ、っておい！　もう見つかったのかよ！」

「これは、幸運」

ヴァレンタインが躊躇無くゲートに飛び込む。

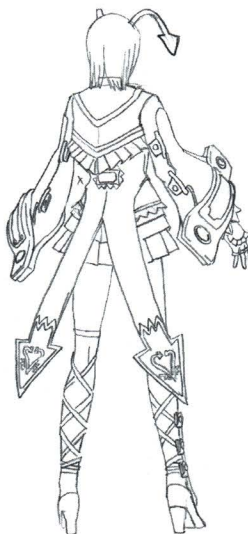
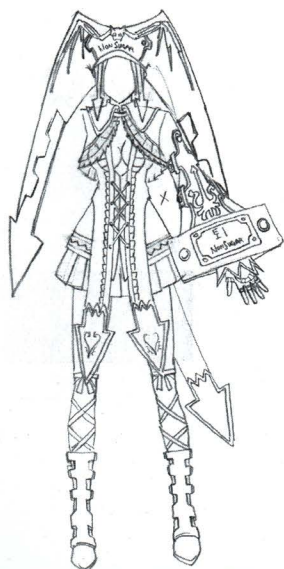
「おい…待てよ！　俺も、その…一緒に…あばばば！？」

TRIBE MASTER CHARACTER **VALENTINE**

ヴァレンタイン

✤機械的に事情に対応し、感情や欲求をあらわにすることのない少女。言動や態度に抑揚が無いために、人形のような怖さを持っている。
✤以前の経歴は不明。"鍵"と呼ぶ"何か"を探し求め、配下のサーヴァントを率い、幾度となくソル、シンの前に現れる。"ルシフェロ"というお供を連れている。

✤決定稿(全身/バストアップ)

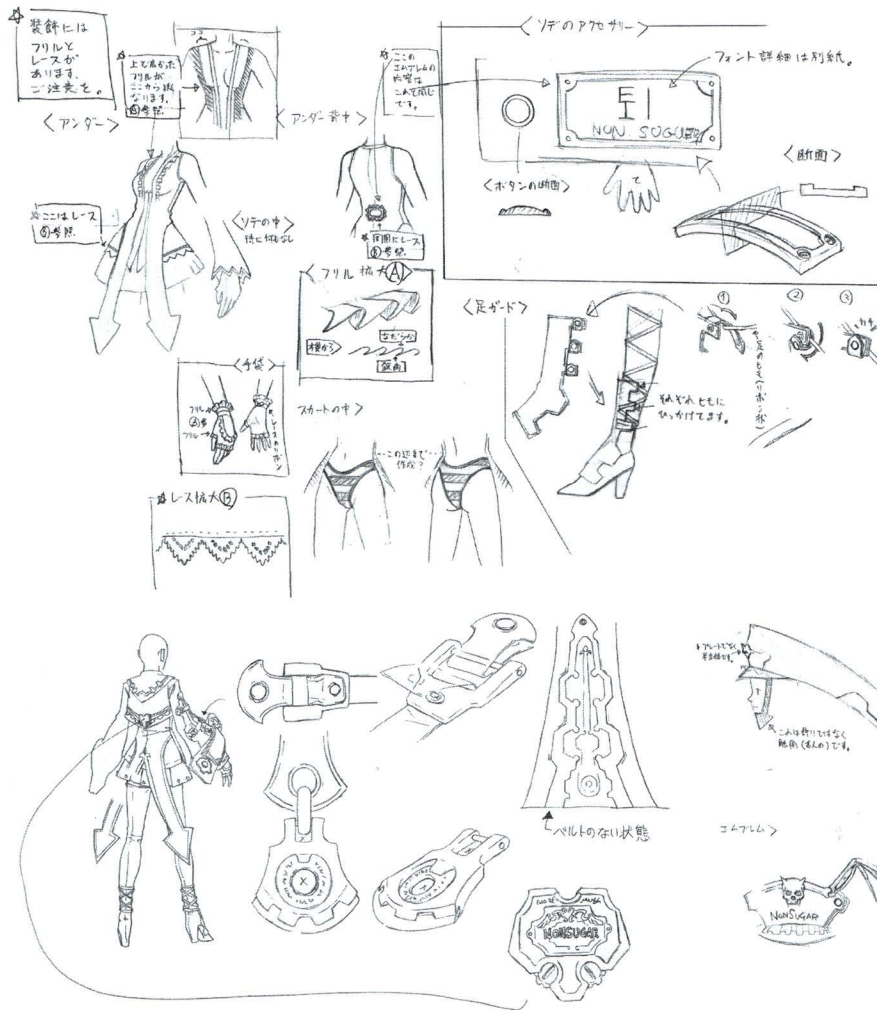
✤設定(三面図)

✤クリエイターコメント

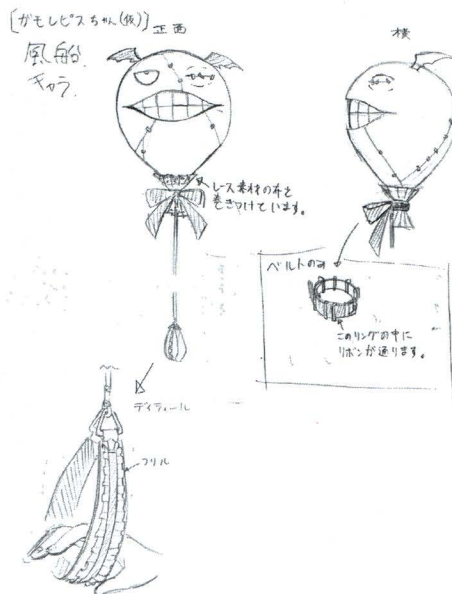
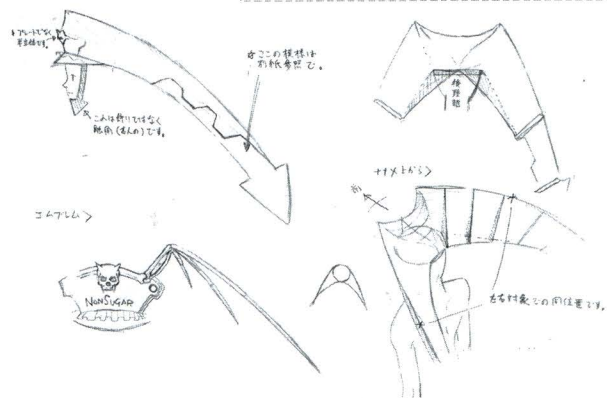
ヴァレンタインのトライブはアンデッド系の位置づけをコンセプトにしています。それだけだとおもしろ味に欠けるので、「エロい」とか「ゴスロリ」といった要素を加えました。さらに、「汚い」という要素も加えてみたんですが、これはちょっとやり過ぎましたね。ヴァレンタイン自身は当初チェック柄のスカートを履いた学生服的なイメージだったんですが、制服の度合いが強くなり過ぎて現在のカタチに落ち着きました。女性キャラクターをモデリングすると、線が細いのでディテールや表情がわからなくなってしまいます。シルエットを目立たせるために大きな得物が必要ということで、ルシフェロをお供させることになりました。何かおもしろい得物は……と考えているときに風船を思いついたわけです。本当はもうちょっといろいろなものに姿を変えさせたかったんですが、次回作があったらぜひ実現したいですね。(石渡)

マスター中、唯一の女性ということで自然と注力されたキャラクターですが、開発中に一度デザインの大幅な変更があり、モデルも合わせて根本から作り直すことになりました。しかし、前のモデルに比べるとかなり可愛くなったのも事実で、何が吉と出るかはわからないもんですね。何年も作業を続けていると少しずつでも上達するもので、過去に作ったものをあとになってから新たに作り直すと新たな発見とともに、より良いクオリティが得られるものです。そういう意味では貴重な経験になりました。おかげさまでプレイヤーの人気も高いようなのでうれしく思っています。(本村)

✤PROFILE

ヴァレンタイン(CV:沢口千恵)
身長:165cm
体重:45kg
血液型:O型
出身:不明
誕生日:不明
アイタイプ:赤茶
趣味:無い
大切なもの:無い
嫌いなもの:無い
眼中にあるもの:排除する必要があるもの、回収する必要があるもの

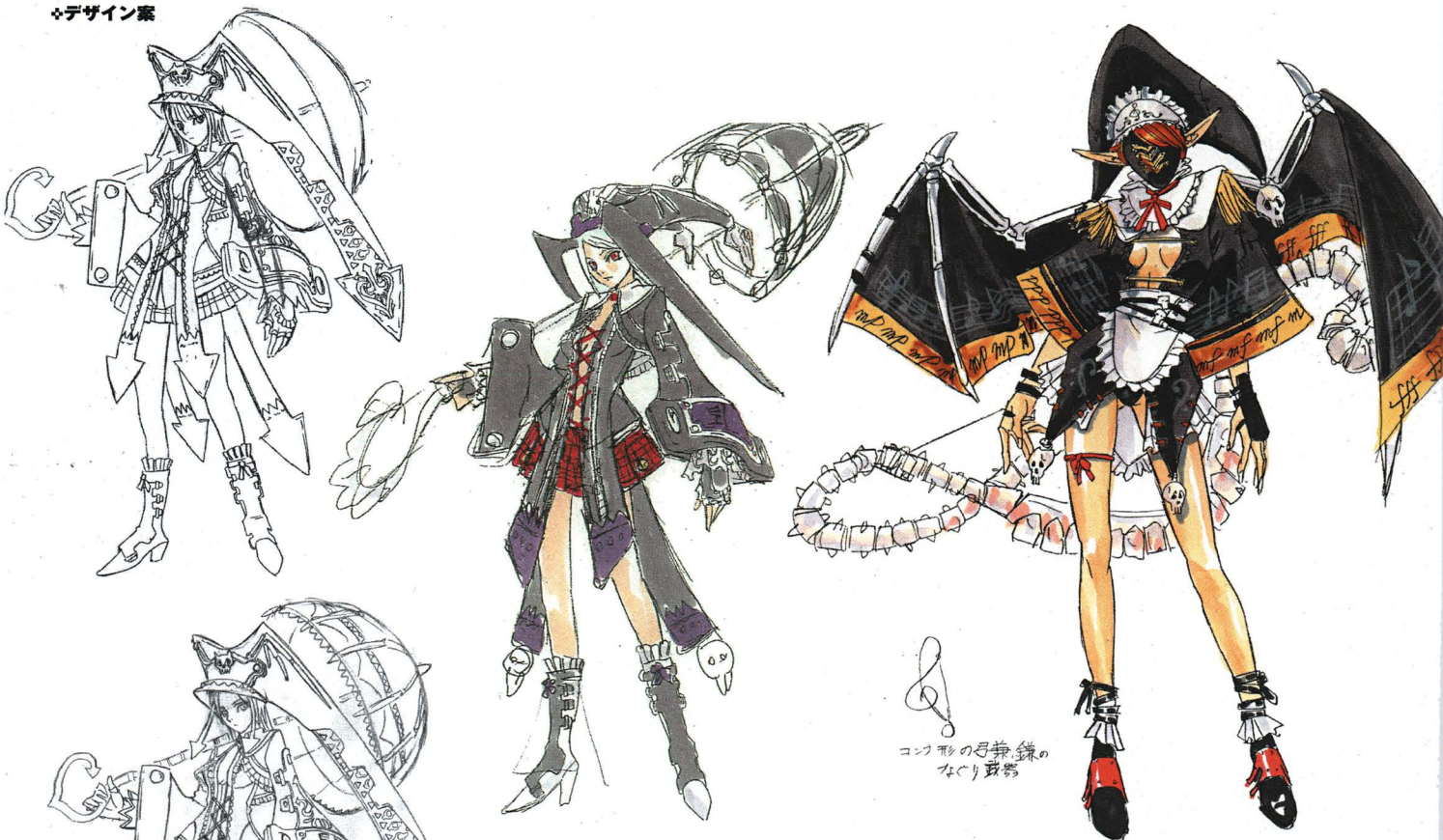
設定(コスチューム各部/背面部/頭部)

設定(本体カラー)

設定(ルシフェロ)

ロボヴァレンタイン(正式名称不明)

中ボスとして登場するヴァレンタインの変身した姿です。石渡のラフ画をベースに、デザインのツメと立体化を同時に行ったキャラクターでした。メカっぽさとファンタジーっぽさ、そして生物的な雰囲気を併せ持つというなかなか無茶な課題へのチャレンジでしたが、苦労した甲斐あってなかなかカッコイイ造形に仕上がったのではないでしょうか。人間の数倍のサイズという巨大なボスなだけに、ポリゴンやテクスチャも思う存分使って作成できました。かなり細かいディティールや面取りまでポリゴンで立体化しています。もともとメカ系のモデリングは得意分野でもあったので、楽しんで作業できたのが良かったですね。モデリングとデザイン作業が平行していたため、設定画などが存在しないのがちょっと残念なところです。(本村)

最終ヴァレンタイン(正式名称不明)

数百メートルもある巨大なボスで、使用しているテクスチャ、ポリゴン数も半端じゃないです。もはやキャラクターではなく、ひとつのステージといってもいい巨大なデータ量。もろもろのパーツあわせて合計40万ポリゴンくらいは使ってます(マスターの40倍以上)。全身にこれでもか、というほどギミックを仕込んでいるんですが、まともに見せられたのが最終決戦でコアが露出する変形くらいでしょうか。全体のデザインに関してもロボヴァレンタインと同じく、石渡のラフ画をベースにデザインリファインとモデリングの同時進行です。この作業はなかなかゴールの見えない苦行でした。結果的にラフ画とは似ても似つかないものになりましたが、問答無用の迫力だけは出せたのではないかと。音楽と演出のおかげで印象的なラスボスになったと思います。(本村)

✤デザイン案

✤キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	は／ふ／あ……／え……／の……
攻撃(大)	死ぬよ／逝くの／絶命する／亡くなる・魂／消える・肉体／終える・命
ユダ	アトス……、ファズ、ユダ／削いで
ブルータス	アラミス……、サン、ブルータス／鬩って
カシウス	ポルトス……、スピリット……、カシウス／剥いで……
カルヴァドス	カルヴァドス／汚しなさい
ゼスト	ゼスト……／裂き散らすよ／撒き散らして
バイバイ	ココは意味が無い……／優先度が高いトコへ……／バイバイ……
ワープポータル設置	ポータルを……／帰るね／出戻り……
覚醒必殺技(準備)	霊(ぷねうま)ごと滅ぼすよ／貴方は意味が無いの／障害は認められない
覚醒必殺技(発動)	エスプリ・トラヴァイエ……／不用だよ……／バイバイ……
ダッシュ	ルシフェロ……／飛んで……／乗るよ……
命令(前進)	先に行って／前方で狩りをして／止まらないで進むの
命令(好きにして)	自由をあげる／適正に動いて／手段を任せるよ
命令(撤退しろ)	退いて……／戦力を温存して……／ココを離脱……
命令(停滞)	集まって……／ここで根絶やして／侵入を許可しないで
アイテム使用(回復系)	修復するね／破損した……／復元しよう

シチュエーション	ボイス
アイテム使用(攻撃系)	なら／せめ／さだ
サーヴァント格納	回収するよ／入って／一時分解しよう
アピール(挑発)	拒絶……？魂(ぷしゅけー)が変／警戒の必要が無いな／貴方は障害にならない
アピール(敬意)	危険な人……／私の戦力が及ばない……／存在を放置できない
気絶	把握できない……／けろもさたらきんげ……／抵抗できない……
状態変化(有利)	弱いけど……／望ましい形勢だね／予定に支障ないよ
状態変化(不利)	実力を読み違えたよ／不利……？意外……／計画の修正が必要かな
ダメージ(小)	あ／うん／おあ
ダメージ(中)	もらす／べれる／ぜっけ
ダメージ(大)	がらもんだ／けせぶー／ばもら
ダメージ(特大)	分解する……／駄目……これは／いけないよ……
死亡	肉体(そーま)が消える……／ぞんげばーず！／私は、意味がない……
ラウンドスタート	貴方の魂(ぷしゅけー)を汚すよ……／お母さんの邪魔だから……／とりあえず肉体(そーま)をちょうだい
ブリーフィング突入	お前ら……／情報がいるよ／報告して……
ブリーフィング離脱	まろ……／もむ……／うん

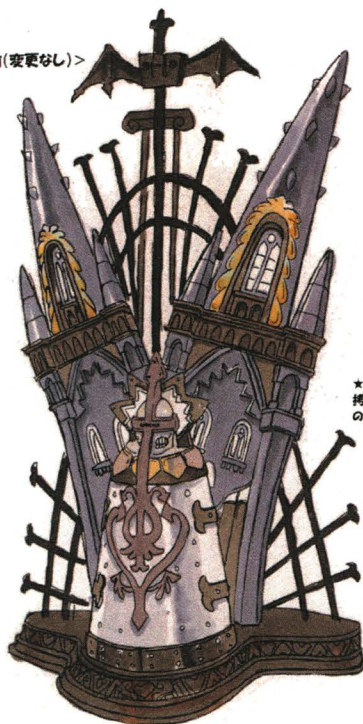
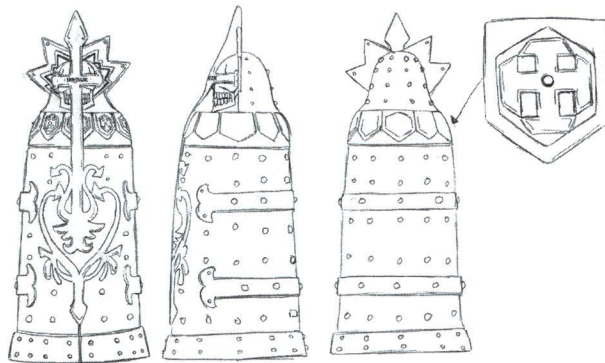
シチュエーション	ボイス
勝利	排除したよ……／次は誰を殺す……？／……バイバイ
敗北	あれ、霊(ぷねうま)が欠損してる……／変……気持ち……これが……／思考が粘りつく……駄目……
ユニット呼びかけ	キャンディ／プロフェッサーブラマンジュ／ガトースキン／ミルフィーユ／シャルロット／エクレア／ミスティラミス／チェリー／チェリーハチェット／ブラウニー
ガード	非効率だね／ふーん／強くない
バナナボイス	なにこれ／あ、バナナ／ムカつくよ
チャット用・挨拶	こんにちは
チャット用・別れ	バイバイ
チャット用・同調	確率的には正しいよ
チャット用・否定	否定するよ
チャット用・怒り	排除するよ
チャット用・アピール	生も死も、平等に意味無いよ
各マスター討ち取りボイス	脆弱な身体(そーま)……
ラウンド開始時みねうち宣言	相手が死なないように殺すよ
マップ確認	マップ
回収要請	発見しよう／回収しよう
良い感想	そう、正しいよ
悪い感想	正しくないよ

マスターゴースト

中世の拷問具「鋼鉄の処女」をモチーフにした、ヴァレンタインのマスターゴースト。後方にはホラーチックなデザインの塔がそびえ立っている。

✧クリエイターコメント

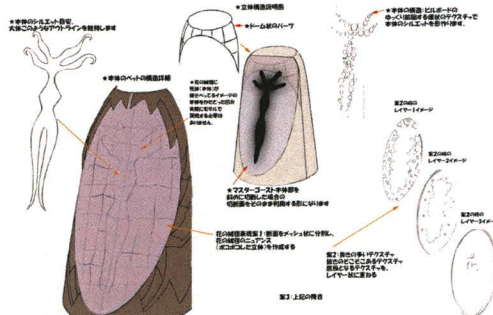
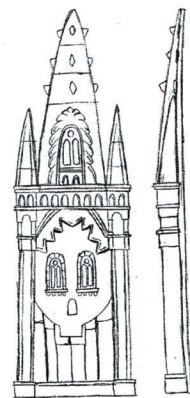
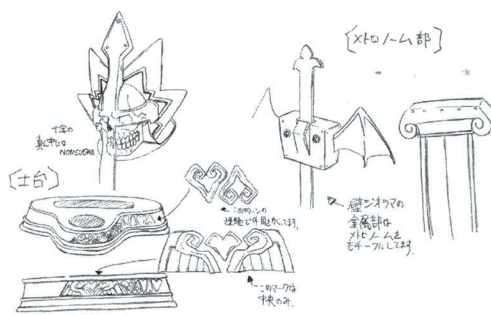
わかりにくいかと思いますが、ヴァレンタインのマスターゴーストは、拷問器具のアイアンメイデンだけがモチーフではなく、メトロノームも組み込まれています。これはヴィズエル軍が時をつかさどるテーマを持っているためです。時間というものは、人間が決して打倒することができず、また、避けることもできない緩やかな絶望です。我々現実の人間は、それをどう受け止めるべきなのかが、後に本シリーズのテーマに深く関わってきます。(石渡)

ヴァレンタインのマスターゴーストのモチーフはアイアンメイデン、というのは比較的すんなり決まりましたね。メトロノームやフェンスもメタファーとしてヴァレンタインのキャラクターをよく表現できているかと。そのほかのネタとしては「地獄の遊園地」をモチーフとして地獄観覧車や地獄コーヒーカップ、地獄コースターなどをミニチュア的に配置したものを考えたりしましたが、ゴチャゴチャするのが目に見えていたのでボツに……。アイアンメイデンが開いて中からヴァレンタインやサーヴァントたちが出てくる、見たいな登場シーンもやりたかったですね。(本村)

✧設定(全体)

✧設定(本体三面図)

✧設定(塔)

✧設定(本体内部)

✧設定(装飾)

TRIBE MASTER VALENTINE

キャプチャー

鳥かごをモチーフにしたヴァレンタインのキャプチャー。
頭部にドクロを配し、おどろおどろしいデザインになっている。

✜設定（全身）

✜設定（正面図／側面図／武器）

設定：頭巾の下、作成の必要まるで無いです
ポリゴン食わないように適当に処理してください

✜設定（頭部）

✜デザイン案

✜クリエイターコメント

作品を通してすべてのキャプチャーは、コミカルに表現されています。しかしパッと見こそコロッとしているものの、ヴァレンタインのキャプチャーは殺伐とした表情で作られています。「容赦しない」イメージを意識下で感じとっていただければ幸いです。まったく別の方向性を模索したアイデアも検討したのですが、デザインのトーナリティを失いそうだったので、変則的なアイディアは見送りました。（石渡）

全キャプチャーの中でももっともお気に入りのデザインがヴァレンタインのキャプチャーですね。鳥かごに囚われた頭蓋骨（魂）という極めてストレートなモチーフをうまくキャラクター化しています。ほとんど見る機会はないかもしれませんが、実はキャプチャーにもいっちょまえにのけぞりモーションやダウンモーションがあったりします。このキャプチャーの場合、コアの頭蓋骨がダウンの衝撃で鳥かごの中を跳ね回るようになっていて、結構凝った作りになってます。（本村）

キャンディ

巨大なハサミを手にした下級近接兵。感情がなく、起きた事象を報告することぐらいしかできない。しかし、未使用ボイスには「うれしい」というセリフがある。

✜クリエイターコメント

ヴァレンタイン本体は「意思」がないため、「ああしたい」「こうしたい」という欲求を前面に出しません。しかし、サーヴァントまで皆が皆そんな感じだと、あまりにもバラエティに乏しいので、特例的に部下には人間性を表現することにしました。……という前置きのもと、キャンディのパーソナリティはえーと、「感情がない」です(笑)。初めはワラ人形がモデルだったのですが、デザインコンセプトにゴシックを絡ませたので、西洋人形のイメージにシフトしました。さらにアイデンティティを追求して、火災現場から拾ってきたような外見にしたところ、多くの人間から「グロい」といわれました。小さいのでよくわかりませんが、ホラー映画で主役を張れるほど、良いデザインになったと思います。(石渡)

個人的にはモーションのデキがすばらしいサーヴァントの一人ですね。ホラー風味なヴァレンタイントライブの中でも、死後硬直気味の硬さを持ったコミカルな動きがすばらしい。デザイン的にも、間違いなく狙い通りのキモさがでているので大成功といえるのではないでしょうか。余談ですが、体力が少なくなると回転しつつ突進するあの技、仕様書では「体力が少なくなると一撃必殺のジャンピングニーを繰り出すことがある」という記述でした。正直、あの体型でジャンピングニーを繰り出す姿は想像できませんね。(本村)

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
突進多段攻撃	死ねっ!
ダメージ(小)	ぎっ
ダメージ(大)	ぎゃっ!
死亡	きゃーーーーーーー!!!!
命令受諾	はい
出撃(再出撃)	行く
感謝	う･れ･しい
褒め	凄い、
マスター遭遇	敵マスターだ
マスターゴースト到着	マスターゴーストに着いた
目的地到着	目的地…着いた
撤退	帰る
対面時劣勢予想	殺される
優勢(対面時)	殺せる
呼びかけ	あのね

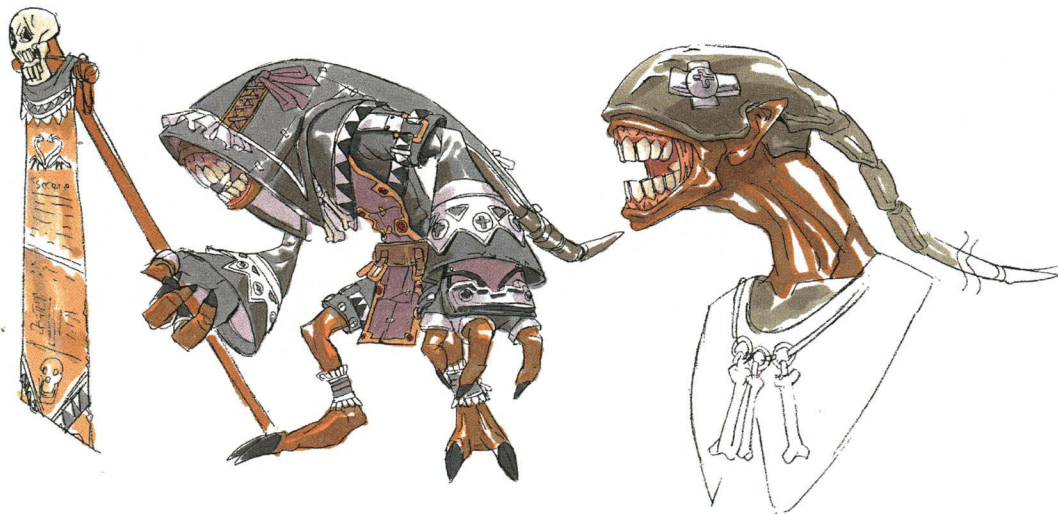
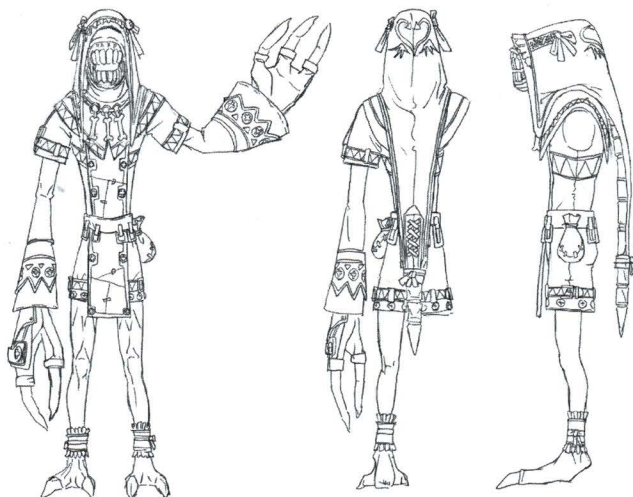
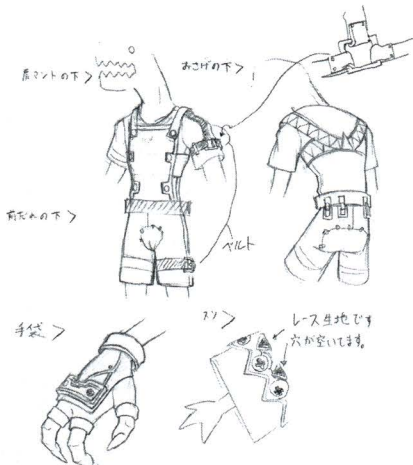
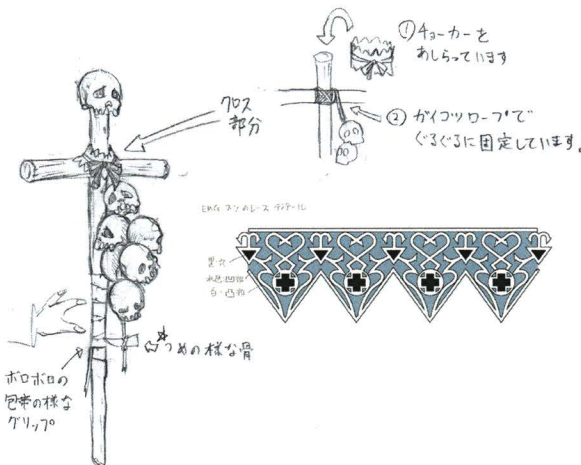
✜設定(全身)

✜デザイン案

✜設定(モーション)

TRIBE MASTER VALENTINE

ガトースキン

下級射撃兵。フードからは巨大な口がむき出しになっている。
圧倒的に教養がないためか、言葉のボキャブラリーもない。純心といえば純心。

✣設定(全身/フード内部)

✣設定(三面図)

✣設定(下着/手袋)

✣設定(武器/腕部装飾)

✣クリエイターコメント

ガトースキンは、ちょっとデザインが失敗しました。このユニットに限った話でもないのですが、ヴァレンタインのトライブはゴスロリの衣装をアレンジに組み込んでいることもあり、フリルだの装飾だの、テクスチャーに頼るようなディテールが多く存在します。しかし、テクスチャ解像度を大きく設けていなかった本作では、これらの細かい表現がつぶれてしまいがちで、結果的にただ汚くなってしまうことが多々ありました。彼はその犠牲者の一人です。(石渡)

あまりの地味さのため、開発もかなり後期になってから、テコ入れが入り、1.5倍くらいに大きくなり、手足のボリュームも大幅増加したキャラクターです。おかげでかなり存在感が出たんじゃないでしょうか。ちょっとやりすぎたかな、というくらいです。しかし、こいつの最大のポイントはあの声ですね。プログラマの一人が担当しているのですが、これ以上マッチした声はプロの人でもそうそう出せないんじゃないでしょうか。そのせいか開発中こいつはそのプログラマーの名前で呼ばれてました。「太田の飛び道具うぜぇよ〜」みたいな。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
通常SHOT	お゛っ!
怒った!	あ゛あ゛あ゛あ゛あ゛!!
ダメージ(小)	ぎぃ
ダメージ(大)	ぎゃああ
死亡	げげげえげ!
命令受諾	は、はぁい
出撃(再出撃)	で、出る
感謝	う、う゛れしい
褒め	す、凄い
マスター遭遇	て、敵マスター
マスターゴースト到着	ま、マスターゴースト着いた
目的地到着	つ、着いた
撤退	に、逃げる
対面時劣勢予想	か、勝てない
優勢(対面時)	かて、勝てる!
呼びかけ	え゛、え〜と…

P・ブラマンジュ

鳥類のような顔をした下級法力兵。陰湿で面倒くさがり。格下を馬鹿にする。
誰にも敬意を払わず、すべてにおいて自分を優先するが、残念ながら命令には逆らえない。

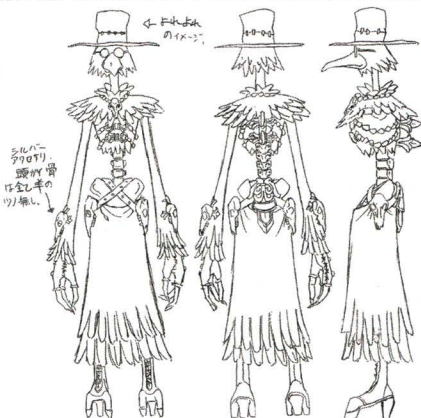
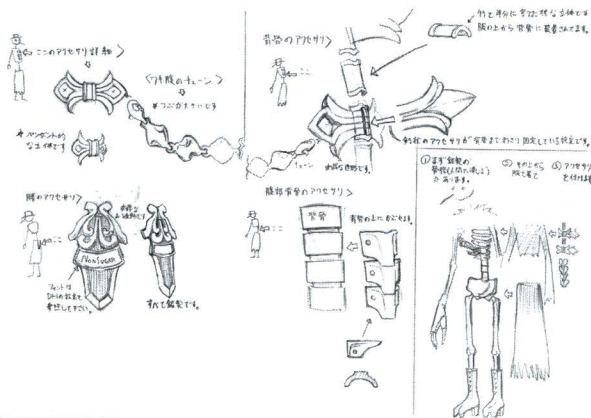
✣クリエイターコメント

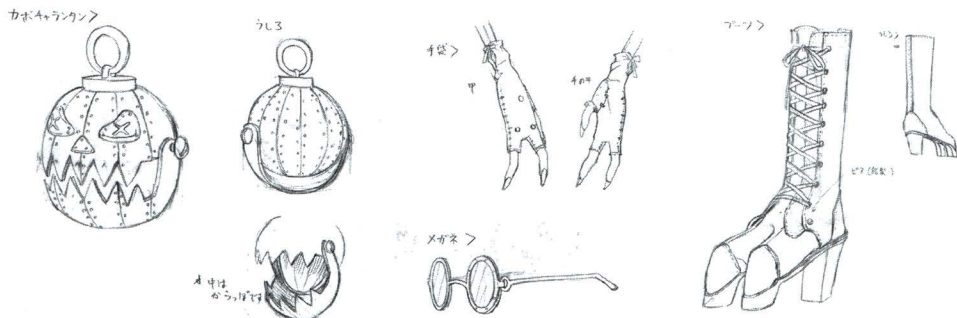
開発時、あまりに時間が無かったため、ガトースキンとモーションを使いまわそうという計画があったのですが、骨格がかなり異なるので、使いまわしてもうまく動かず、結局全部作り直した苦労がよみがえります。しかし、このキャラクターはかなり気に入ってます。デザインもいいのですが、何よりボイスとその外見のマッチングが僕のツボに入りました。相当憎たらしい感じに仕上がっていますよね。ちなみに声優は、これまた開発スタッフが担当したものです。(石渡)

デザイン的にはかなりモチーフがわかりやすいキャラクターですが、あちこちにアクセサリーをつけてたりとかなりのオシャレ。しかし、鳥の羽などは3Dでは表現が難しく、苦心のあとが見られますね。ギラギラした金属表現も見どころですね。ガトースキンと同じくスタッフが声を担当したキャラクターですが、これまた声を当てたとたんにいきなり「キャラクターが立った」一人でしたね。レコーディングの前まではこんなキャラクターだとは思ってませんでした。口調ひとつで変わるものですねー。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
特殊近接攻撃	かっ!
ブラックフィート	重くします
ドリンクワイン	命を吸います
ダメージ(小)	げ
ダメージ(大)	げがぁああ
死亡	なんか、悲しい
命令受諾	はいです
出撃(再出撃)	はい、行きますよ
感謝	どうもです
褒め	凄いです
マスター遭遇	敵マスターです
マスターゴースト到着	マスターゴーストです
目的地到着	着きました
撤退	逃げます
対面時劣勢予想	相手強いです
優勢(対面時)	相手弱いです
呼びかけ	すみません…

✣設定(全身)

✣設定(各部装飾)

✣設定(三面図)

✣設定(武器/小物)

シャルロット

上級装甲兵。本体は巨体のモンスターに寄生する魔術師。上級兵のクセに卑俗で、後ろ盾がないと強気に出られない。格下の者には徹底的に高圧的。実はモンスターがあまり言うことをきかない。

✤設定(全身)

✤設定(三面図)

✤設定(本体)

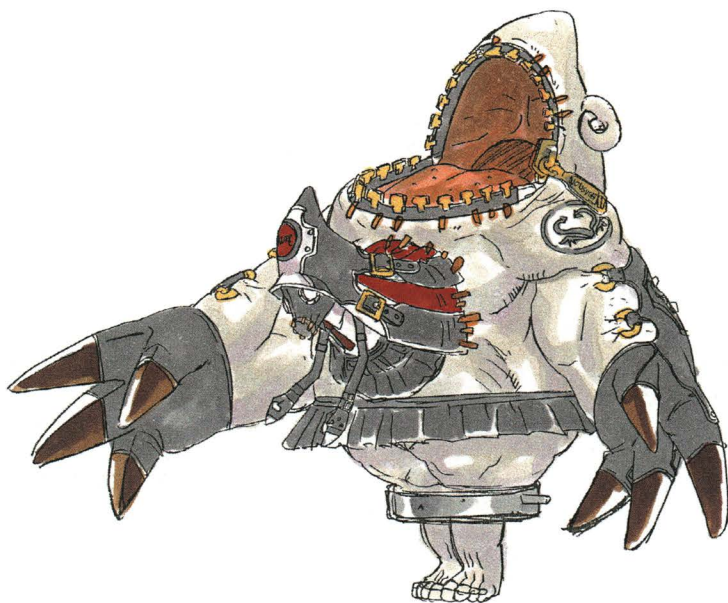
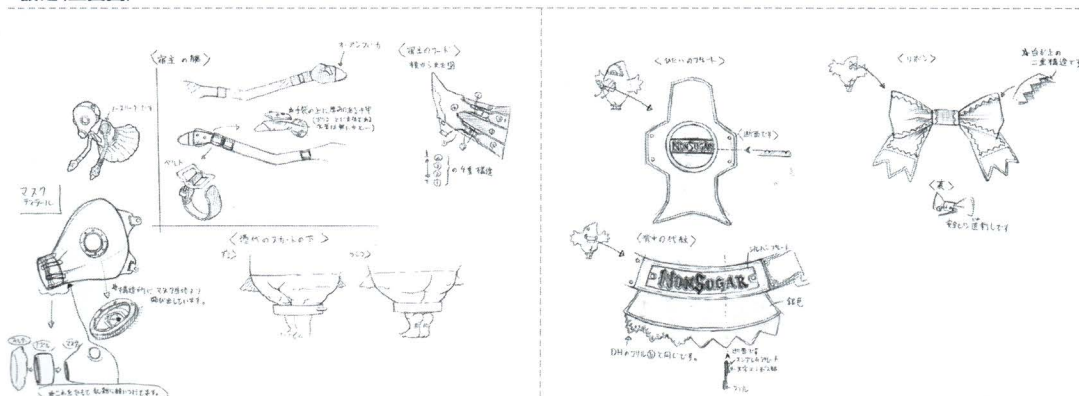
✤設定(各部装飾)

✤クリエイターコメント

デザインのアイディアは良く出来たと思います。3Dモデルのほうは、もう少しボリューム感が出せればもっと良かったのですが。注目ポイントはジャンプする攻撃で、着地の際にたわむ腹。そして待機中にケツをボリボリとかくのですが、そのケツがちょっと赤みがかって妙に汚いということです。スカートをはいているので、開発の間では「女子高生」などと呼んでいました。似合いませんねぇ。(石渡)

ユニークすぎる風貌で3D化にかなり苦労した記憶があるキャラクターです。あちこちのピアスやお腹の術者との縫合など、見た目がかなり「痛い」キャラクターでしたね。テクスチャも本来はもっと肌も傷だらけで非常に痛々しかったのですが、さすがに不快感を与えちゃダメだろうということでかなり落ち着いたほうです。実は開発中の頃はこいつが機動兵で、ミルフィーユが装甲兵でした。見た目と違いすぎてプレイヤーが混乱するから、と今の形に落ち着きました。ほかの上級装甲兵と比べると防御力が低いのはその名残かもしれません。(本村)

✤キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	おおん!
でこピン	んふー
ダメージ(小)	んっも
ダメージ(大)	まぁあああ
死亡怪獣	ばふぉおおおおおお!
死亡本体	お、おい! 行け! 戦え!
死亡2	駄目でした
命令受諾	解りました
出撃(再出撃)	向かいます
感謝	ありがとうございます
褒め	流石です、ご主人様!
マスター遭遇	敵マスターを見つけました
マスターゴースト到着	マスターゴーストに到着しました
目的地到着	着きました
撤退	逃げさせていただきます
対面時劣勢予想	うへぇ、厄介な相手です
優勢(対面時)	弱っ、余裕ですよ!
呼びかけ	はい、すみません

ミルフィーユ/チェリー/チェリーハチェット

上級機動兵のミルフィーユは万物の価値を美意識で測るナルシスト。一見、紳士にも見えるが、自信家で客観的な判断力に乏しい。チェリーとチェリーハチェットは食欲旺盛なミニオン。無垢な所作が可愛いが、数が増えてくると騒音公害になる。

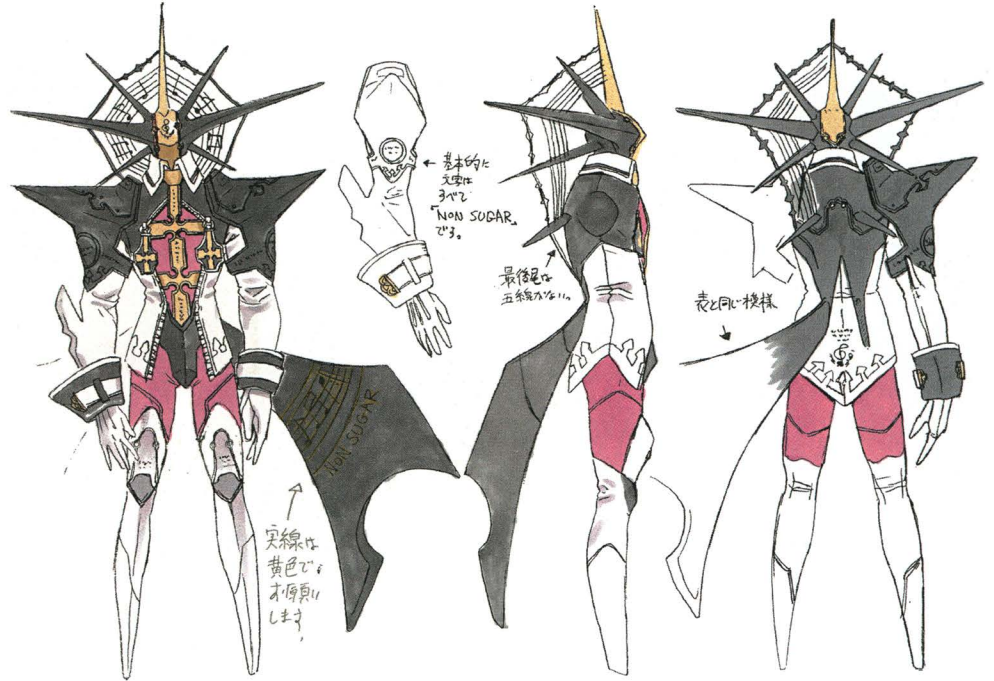
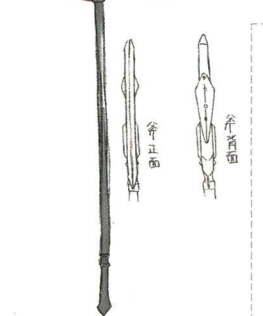
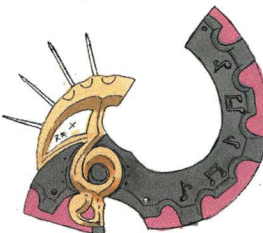
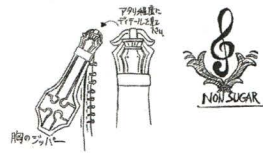
✜クリエイターコメント

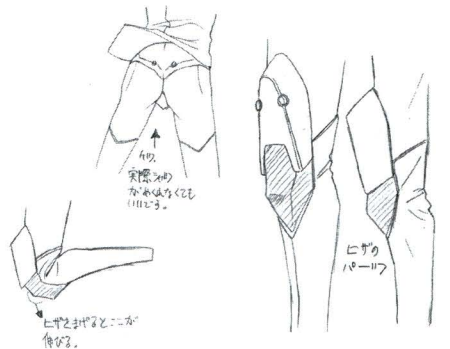
比較的スタイリッシュなルックスです。鎮魂歌を奏でる死神をイメージしました。あっさりと作れましたが、細身でなかなか迫力が出せない点で苦労しています。例えば2D格闘ゲームでも、手や足など、四肢の先端を大きく表現すると視認性が向上するのと同様に、3Dにおいても用途に合ったデフォルメが重要ということを学びました.ミニオンの音符型の小さなモンスターというネタも、デザインも好きです。俯瞰視点で見ると、その愛らしい動きも見えやしないので、もったいないかも。良く見るとちっちゃい目が瞬きしているんですよ。(石渡)

武器も含めて非常にカッコイイデザインのサーヴァント。音楽モチーフが濃く反映されています。どことなくSMチックな雰囲気も持ち合わせていますね。開発中の通称は「魔神」でした。ちなみに、ミニオンのチェリーとチェリーハチェットは、ミルフィーユとおなじく音楽モチーフとホラー要素をミックスしたデザインです。「かわいいくせに凶悪」という矛盾した要素をうまくまとめてますね。大量に出現することを考えて少ないポリゴン数で表現できるようにしています。ちょこまかと、ゴムのような弾力のあるいい動きをするのですが、なにしろ小さいので目立たないですねー。(本村)

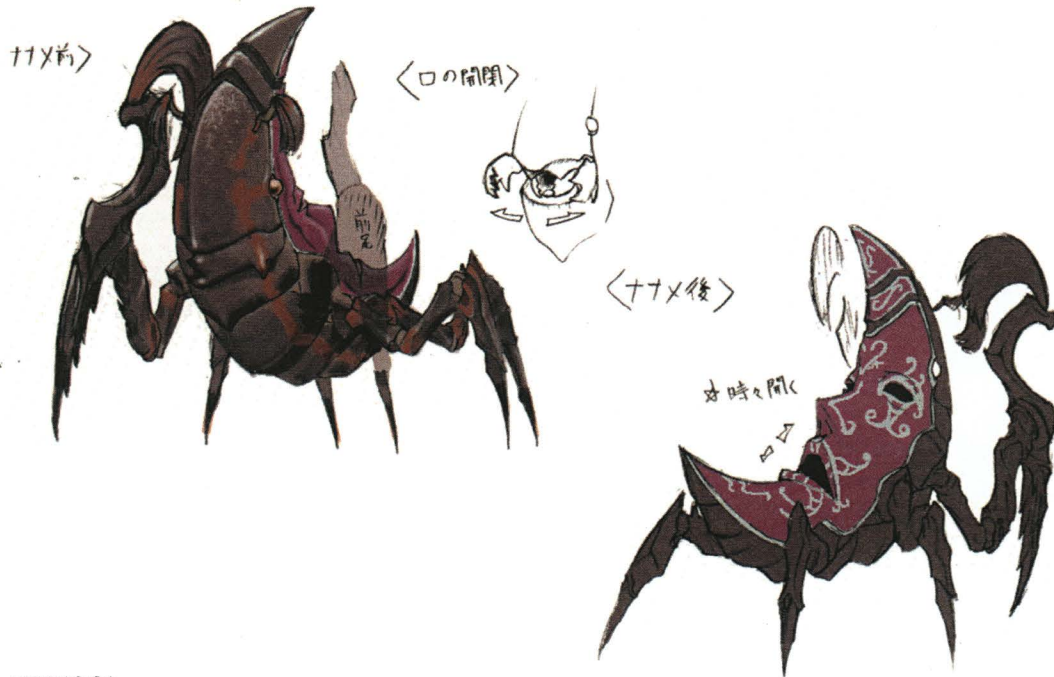
✜キャラクターボイス

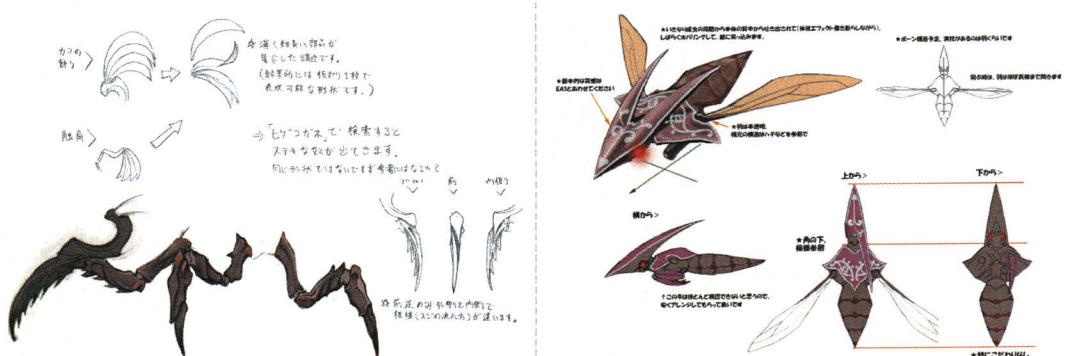
シチュエーション	ボイス
攻撃	は!
チェリー召喚	出でよ、亡者
バリア	無駄だ!
ダメージ(小)	くぅ!
ダメージ(大)	なんだと!
死亡	ありえない、この私が…(むきゅ/むきゅ)
命令受諾	承知しました(うん/うんうん)
出撃(再出撃)	出撃します(行く/行く行く)
感謝	真にありがたい(ありがとう/ありがとう)
褒め	おお、美しい我がご主人よ!(かっこいい/かっこいい)
マスター遭遇	醜い敵マスターです(敵、マスター/敵、マスター)
マスターゴースト到着	醜い敵マスターゴーストに着きました(マスターゴースト着いた/マスターゴースト着いた)
目的地到着	到着いたしました(着いた/着いた)
撤退	美しく後退いたします(逃げろ/逃げろ)
対面時劣勢予想	敵兵力強大、しかし美しくありません(不味そう/不味そう)
優勢(対面時)	所詮、雑兵。醜い(美味しそう/美味しそう)
呼びかけ	麗しくご報告いたします(ね、ねぇ/ね、ねぇ)

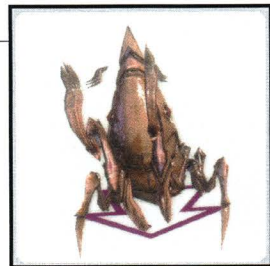
※カッコ内左はチェリー、右はチェリーハチェットのボイス

✜設定(全身)

✜設定(下半身)

✜設定(頭部/武器)

✜設定(チェリー/チェリーハチェット)

エクレア

上級射撃兵。背中のきらびやかな装飾で獲物をひきつけ捕食する巨大昆虫。人見知りする性格で、自らもきれいなものに惹かれる傾向がある。性別は女性。

✣設定(全身)

✣設定(側面図／後方図)

✣設定(脚部)

✣設定(武器)

✣クリエイターコメント

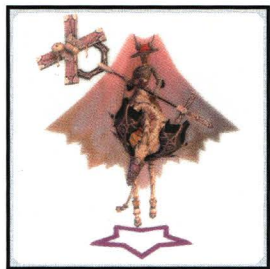
もう何度も見ているので大分慣れましたが、モーションを監修しているときは、酷く気持ち悪い思いをしました。僕は節足動物が苦手なのに、このときばかりは虫らしい動きを追求する必要があったので、内心「うぇえ気色悪い……」などと感じながら、ああでもない、こうでもないと虫らしさを模索しました。特に、ダウン状態からの起き上がりは必見(?)です。虫嫌いの人なら間違いなく歯を食いしばって目を細めると思います。(石渡)

虫の背中部分が擬態して人間の顔になっているというこれまたホラーなデザイン。モチーフになっているのはショウリョウバッタと擬人化された月でしょうか。背中の顔が実は結構動き、ホーミング弾を放つときは口が開いて中から羽虫が飛び出すといったギミックもあります。背中側なので敵からすると見えないのが残念ですが。昆虫だけあって、体中に結構細かいディティールが入っていますが、これも前述のノーマルマップが効果的に使われている例ですね。モーションがキモイのが最大の特徴で、とくにダウン後の起き上がりモーション(全部の足をワキワキさせてもがく)などは石渡が悶絶してました。大成功といえるでしょう。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	―
ダメージ(小)	ぎ
ダメージ(大)	ぎぎぎ
死亡	きゅ～
命令受諾	ハイ
出撃(再出撃)	いきます
感謝	嬉しい
褒め	ご主人様、綺麗
マスター遭遇	敵マスター
マスターゴースト到着	マスターゴーストに着いた
目的地到着	着いた
撤退	逃げる
対面時劣勢予想	敵は強い
優勢(対面時)	私は負けない
呼びかけ	もしもし

Missティラミス

上級法力兵。貴族の品格を備えたヴィズエルのレディ。
気品と作法にはうるさく、敵であれ好敵手であれば敬意をもって接する。

✧クリエイターコメント

ティラミスを僕の言葉で表現するならば、「地獄の花嫁」です。茶化さないで聞けば、その語感だけでも色々と得体の知れない迫力を感じませんか？　と、脳内設定はかなりイカしていて、イラストレベルでも納得していたのですが、コレも立体化することによって頭の中のビジュアルとズレが生じました。特に骨の獣は、妄想時はもっと抽象的な見え方をしていたのですが、モデルにするとリアルな存在感が逆にチープに見えてしまいました。さらに、彼女は初期段階では敵のユニットを味方に寝返らせるという、ロマン溢れるスキルを持っていたのですが、諸々の事情で実装できなくなった経緯もあり、無念が募ります。（石渡）

開発中の通称はそのまま「貴婦人」。鹿の骨に跨って悠然と進む淑女風のサーヴァントです。意外とパーツ構成が素直なため、すんなりと3D化できたキャラクターの一人です。個人的には顔をもう少しかわいくしたかったのですが、デザイン担当者が「これでいいんだ！」と力説したため、設定画のとおりとしました。杖の先端についた操り人形で敵に呪いをかけて一定時間操る、という脅威のスキルが想定されていましたが、もろもろの事情でカットになりました。（本村）

✧キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃	は！
パペット※	オモチャにしてあげます
ブラッドマリオネット	無作法ですね
ダメージ(小)	はぁ
ダメージ(大)	ああ、そんな
死亡	未練…儚きこの命…
命令受諾	左様にいたします
出撃(再出撃)	伺います
感謝	お構いなく…
褒め	本当、素敵ですわ、ご主人様
マスター遭遇	敵マスターにお会いいたしました
マスターゴースト到着	マスターゴーストを拝見しました
目的地到着	着きましてございます
撤退	この場は失礼いたします
対面時劣勢予想	野蛮な連中でございます
優勢(対面時)	弱くてお相手になりません
呼びかけ	ごめんあそばせ

※未実装

斜め後ろ＞
★ヴェール 半透明ポリゴンでお願いします
★角、裏表同じテクスチャ
★骨馬の襟元と胸元

✧設定（全身）

横＞武器、馬等の大きさ比率これ参照で
前＞
←移動時等、前から見たときに、このくらいまでヴェールが広がるようにお願いします
★口、開くように出来るでしょうか？
←左右対称→

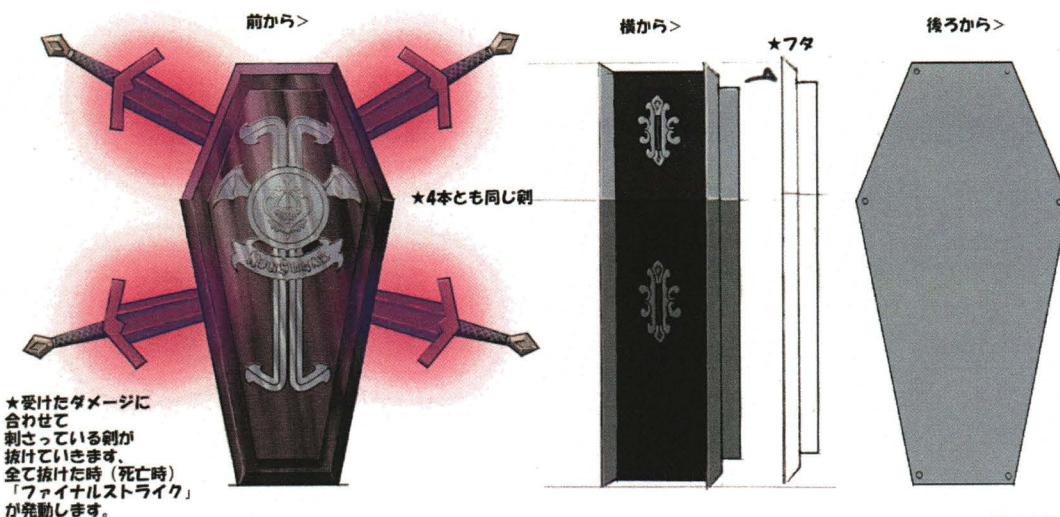
✧設定（側面図／正面図）

✧設定（武器）

✧設定（コスチューム）

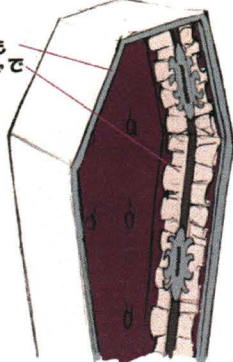
TRIBE | MASTER VALENTINE

ブラウニー

棺桶を模したミニオン。目的も希望も失った卑屈な性格。やむを得なしにマスターの言いなりになっているが、決してヴァレンタインの味方ではない。勝てそうな敵を見つけると、少しはうれしいらしい。

✣設定（全身）

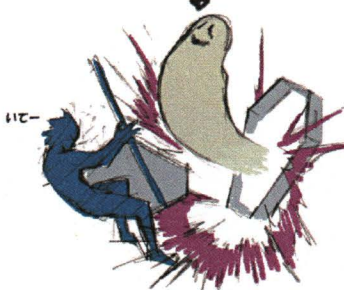
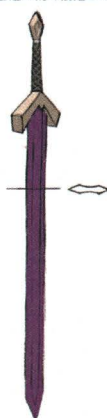
✣設定（棺桶内部）

棺おけの中>

★厚み欲しいかも
中身はテクスチャで

✣設定（モーション）

✣設定（剣）

✣設定（幽霊）

✣デザイン案

✣クリエイターコメント

ゲーム上ではきっと察することができないと思うので、ブラウニーの悲しい設定をここに記しましょう。彼はもともと、人間の死者の魂であり、ヴィズエル兵でもバックヤード人でもありません。ただ、運悪くヴァレンタインに捕まって棺桶の中に閉じ込められているのです。マスターの盾として充分に働いたときのみ、自らを縛る剣が抜けていき、4本全ての剣がなくなれば初めて解放されるのです。敵の攻撃を受けて剣が抜ける設定は、初期段階でゲームにも組み込まれていたのですが、カメラアングルやモデルサイズの都合で「こんなの見えないよ」という結論になりました。(石渡)

本来はもっとポリゴン数を割いても良かったはずなのですが、デザイン担当から、「あえてプリミティブな形状で！」という注文があったために、かなりローポリで作られたキャラクターです。その割りにはかなり凝ったギミックが仕込まれていて、4本の剣がすべて抜け落ちると棺おけの蓋が開き、中から幽霊が飛び出してくる、というアクションが用意されていました。苦労の甲斐なく、剣のギミックは分かりにくいので省略され、半透明の幽霊もあっという間に消えてしまってほとんど見えないという残念なことになってしまいました。(本村)

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
自由だ	やっと開放される
死亡	また、闇の中だ…
命令受諾	はい
出撃	行けばいいんですよね
感謝	鬼の目にも涙か…
褒め	凄いんですね…
マスター遭遇	敵のマスターかな
マスターゴースト到着	マスターゴーストかな
目的地到着	着いたと思います
撤退	逃げてもいいですよね
対面時劣勢予想	多分、まけるかな
優勢(対面時)	か、勝てそうかな
呼びかけ	すんません

GUILTY GEAR2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

KY KISKE

カイ=キスク

物語の舞台となるイリュリア連王国の王として登場したカイ。
コスチュームデザインには威厳を感じさせる装飾が多数施されている。

CONTENTS

誰が為の正義

生体兵器は人類が生み出した心持たぬ殺戮兵器である。しかしそのような忌むべき生体兵器の中に一人の心優しい少女が誕生した。人間と生体兵器との間に生まれた彼女は穏やかで優しい心を持つ可憐な少女であった。しかし、生体兵器であるという唯その一点のみにおいて、彼女は人間から多額の賞金を掛けられ、その生命を常に脅かされていた。

そんな彼女と対生体兵器の戦闘エキスパート集団である「聖騎士団」の元団長を務めたカイ＝キスクの初めての出会いは二年前であった。最前線で生体兵器との死闘を繰り広げてきたカイにとって破壊や殺戮を極端に嫌う心優しい少女との出会いは新鮮かつ不思議なものであった。

その後、何度かの再会を経てカイの中で少女の存在は次第に「護るべきもの」へと変化を遂げていった。恋の始まりを定義するのであれば、それは正にこの時期だったろう。カイは彼女を匿うことを決意した。
それが彼が信じ貫いてきた正義と人道に背反する行為であると知りながら――――。

二人は共同生活を始めた。公務員であるカイは勤勉に公務に精勤し、少女もまたカイの帰宅を待ちながら懸命に家事をこなし家を守った。そんな日々を送る二人が心を通わせ、お互いを信頼し合い、その存在を求め合うようになるまでに多くの時間は要らなかった。カイは彼女を心から愛し、彼女もまた心からカイを敬い慕うようになった。カイはいつしか、彼女を愛する自分の本心を偽ることも隠すことも出来なくなっていた。

国籍も戸籍も持たない彼女は婚姻など出来ない。そのことを知りつつもカイは彼女に求婚した。二人は世間に認められぬまま契りを交わし永久の愛を誓い合った。罪悪感に苛まれながら…。

そして二人は一年余りの幸福な時代を過ごした。幸せな時間はカイの心の奥で燻っていた罪悪感と背徳心を次第に薄れさせてゆく。しかし、そんな感情を呼び覚ます出来事が起こった。妻の妊娠である。

愛し合う若い夫婦である、その結果自体は別段不思議なことではない。二人の事情を知る数少ない理解者のひとりである医師からその事実を告げられた時、二人は手を取り合って喜んだ。

しかし、妊娠によって起こった彼女の身体の変化は人間のそれとは異なっていた。彼女の腹部は僅か三週間ほどで人間でいう妊娠中期ほどに膨らんでいた。性急すぎる発育。彼女が生体兵器であり彼女の血を引くお腹の中の子もまた生体兵器なのだという事実を改めて突き付けられたカイ。心の中に眠っていた罪の意識が一気に再燃した。追い討ちをかけるように医師の口から告げられた報告は大きな闇を生んだ。
「胎児が見えません。どうやら硬質な殻に包まれているようです」
「…つまり…それは…どういうことですか？」
目の前が暗くなるのを感じながら、問い質す。
「生体兵器…失礼…。奥様は卵生のようです…」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

永きに亘った聖戦は世界各地の主要都市に壊滅的なダメージを残し、多くの人々が生活の場所を失った。しかし、それでも人々は生きてゆかねばならない。「生きること」のみが至上命題である。当時の人々は戦禍を避け、力を合わせて新しい土地を開発し、都市を復興していった。

やがて彼らの努力が実を結び、都市の復興が進んで生活に安定が訪れると、それまで陰を潜めていた問題が表面化した。「生きること」のみに特化して形成された社会は、図らずも異なる多数の思想・理念、宗旨などが入り乱れて混在する「るつぼ」となっていた。皮肉にも都市再建を遂げてはじめて人々はこの異常な状況に気づいたのだ。幸いなことに戦争の苦渋を痛いほど知る当時の人々は、さほど大きな争いを起こすこともなく、共通の思想・宗旨を持つ者同士が寄り添う形で自然に分派し、それぞれの社会を再形成していった。

そんな情勢下、形成されてゆく数々の社会に対して、国連の幹部たちは莫大な資本の投下を行い支援した。結果、彼らは各地の社会に対して強大な発言力・影響力を持つに至り、いつしか彼らは欧州全域とユーラシア大陸西部という広い範囲を支配下に置くことに成功したのだ。

こうして、世界は支配構造面から二極化した格好となった。国連加盟国の勢力とそれ以外の国家や自治体のそれである。

近年、さらなる支配力の強化を求めた彼らは、国家再編に着手した。彼らが支配する国家・自治体を三つの地域に区分けし、それぞれに国王を擁立して統治させる体制への大規模な変革である。現在までに既に二つ王国が建国され、残すところは後一つ。カイの住むこのイリュリア地方のみある。「イリュリア連王国」という名称が既に決定しているこの国が誕生すれば、総面積こそ世界で二番手となるが、世界一の市場規模を持つ国家となる。まさしく人類再建の中心都市となることは疑いなかった。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

その日、招聘に応じて出頭したカイは国連の本部庁舎にいた。仄暗い小さな会議室で「国連元老院」を名乗る人物たちに囲まれていた。急な出頭命令が何を意味するのか？「生体兵器を匿っていること」が発覚したのであれば、暢気に手紙で招集したりはしないだろう。大軍を以て我が家を包囲すればいい。とはいえ、油断は出来ない。
「警察庁長官カイ＝キスク、出頭いたしました」
「今日、君を呼んだのは他でもない。ひとつ協力を仰ぎたい」
カイは胸をなで下ろした。どうやら妻の件ではないらしい。心に平静を取り戻す。
「私は国連管轄の公僕です。然るべき命令には背きません。ですが、あなた方は私に命令する権限をお持ちなのですか？」
これは牽制である。同時に彼ら元老院と呼ばれる組織の実態を探る意図も含まれていた。
「命令じゃないよ…協力だ。私は先ほど、そう言ったはずだが？」
「なるほど、分かりました。それで、私に…何をせよ、と？」
しばしの沈黙。低い声を出す男がコホンと咳払いをしてから口を開いた。
「君にはイリュリア連王国の国王になってもらいたい」
予想していなかった一言にカイは驚かされた。
「間もなくイリュリア連王国が誕生する。年明けには国王を選ぶ国民投票も始まる。君には是非この選挙に出馬してもらいたいのだよ」
「君は英雄だ。剣術と法術の天才にして、若くして聖騎士団の団長を務めた。おまけに美男子だ」
「左様。君なら民衆からの十分な人気を得ることが出来よう」
「我々は全力で君を支援することを約束しよう。君にとっても魅力的な話だと思うが…どうかな？」
カイは逡巡した。実は以前、国王選挙の出馬を真剣に考えたことがあった。国王になることは等しく世界を変える実権を得るということだ。苦しむ民のため、妻や生まれてくる子のため…世界を変えたい――――これは絶好の機会ではないか！　だが…国連元老院の思惑はどこにある？　ここは様子を見るべきか…カイは判断した。
「ご推挙を頂き光栄ですが、私は武官です。政治が出来るとは思えません…」
慎重に言葉を選んで態度を保留する。分かり易い反応は期待していなかったのだが…。
「いいんだよ、政治なんてしなくても。君は黙って玉座に座ってりゃいい」
これ以上ない反応があった。カイは完全に理解した。彼らは傀儡を…自分たちの言いなりに出来る飾りの国王を欲しているのだ。恐るべきはそのことを隠そうともしないことである。それは彼らの自信の表れだろう。彼らは私のことを「手玉に取れる程度の人物」だと判断しているのだ。とにかく今は考える時間が欲しい…。
「…即断、出来かねる内容です。考える時間を…頂きたい…」
「…ふむ。まあ、いいだろう。では、しばらく猶予を与えよう」
「…有難うございます」
「…ところで君の内縁の奥さん、随分とチャーミングだねぇ」
「……なっ！？」
「どこかで見た記憶があるんだよね、君の奥さんのこと。…どこだったかねぇ？」
甲高い声が響いた。その言葉はニヤニヤと笑う口元から発せられた。カイは身震いした。彼らは…恐らく全てを知っている…。
「いい返事を期待しているよ…」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

その日、カイ＝キスクは早朝から馴染みの教会に向かった。聖母像の前、傍らに剣を置き、崩れ込む様に片膝をつく。苦悩の日々は彼の精神と肉体の両方を蝕んでいた。

答えは未だ出ていない。選択すべき正義は幾本にも別れている。かつての自分は己の信じる正義を貫き、戦う勇気と誇りを持っていた。だが…。我が正義は何処にあるのか？　我が正義は誰が為にあるのか？
人間と生体兵器との共存――――そんな世界を私は築くことができるのだろうか？
多くの罪を抱える自分に世界を導いてく資格などあるだろうか…？
自問自答を繰り返す。どれほどの時間が経過した頃であろうか――――背後から足音が聴こえてきた。
こんな時間にめずらしいな…。振り返ると、今最も顔を見られたくない男の姿があった。

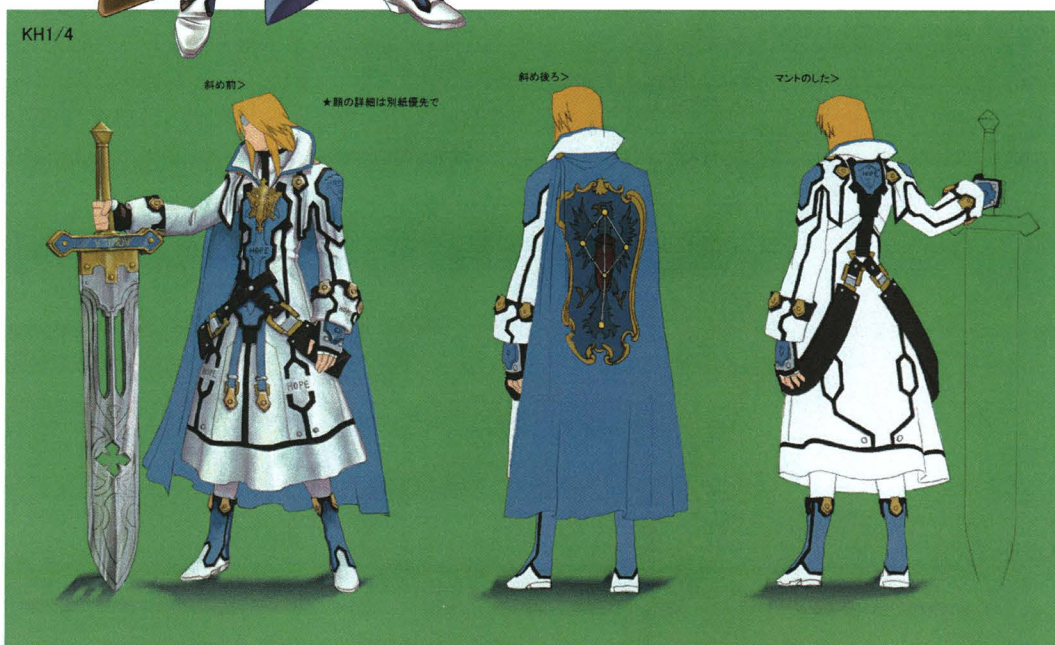
CHARACTER
MASTER CHARACTER
KY KISKE

カイ=キスク

✜仕事、対人、自らのモラル、その全てにおいて実直であり、まじめ一辺倒な性格。正義をこよなく愛し、弱きを助ける姿勢は模範人間として出来すぎているほどである。しかしその反面、規則や秩序を乱すものに過剰な嫌悪感を抱きやすく、それが表面に出てしまう。冠を拝して以来、その熱意はやや勢いを失ったが、代わりに広い視野を手に入れた。

✜クリエイターコメント

カイは「成長した姿を見せる」ことをコンセプトに描いています。手っ取り早く短髪が長髪になった……という話はおいといて、かつてのイメージを踏襲しつつ王の威厳を表現したつもりです。こだわったポイントは肩口のデザイン。布でできた肩パッドみたいなものを表現できないだろうかと、ここに関しては何度も描き直しています。ヒゲのラフイラスト(P096)はプロトタイプの頃にデザインしたもので、その時点では何十年も先の話を考えていたからです。カイがジジイになって、新キャラクターがワイワイ出てくる物語を考えたんですが、これは個人的にもがっかりだなーと。カイというキャラクターを老けさせるにはまだ早すぎるだろうということで考え直しました。(石渡)

人気のあるキャラクターなので、幾度もテクスチャやモデルを修正しました。本当にプロジェクトの最後の最後までいじってましたね。シンやイズナが比較的早期にモデルが固まったのに比べて、なかなかこの時代のカイのイメージが確定せず、若くなったり年をくったりを繰り返してました。おかげで最終的にはなかなか納得の行く形に落ち着いたと思います。テクスチャ担当者ががんばってくれたんで、イベントシーンでアップになってもかなり「見られる」レベルになったのではないかと自負しています。カイに限らずゲーム全体において、漫画っぽい絵にするか写実的に攻めるか、という方針がなかなか確定しませんでした。結局中間あたりの絵柄にまとまりましたが、個人的にはもう少し思い切った選択をすべきだったかと思っています。今後に活かしたい反省点ですね。(本村)

✜PROFILE

カイ=キスク(CV:草尾毅)
身長：178cm
体重：58kg
血液型：AB型
出身：フランス
誕生日：11月20日
アイタイプ：青緑
趣味：ティーカップコレクション
大切なもの：みんなの笑顔
嫌いなもの：ソル

✜決定稿(全身/バストアップ)

KH1/4

斜め前>

★顔の詳細は別紙優先で

斜め後ろ>

マントのした>

素材
●柔らかい布(デフォルトでしわがあり波打っている)
●金
●銀

✜設定(コスチューム)

✜設定（正面図／側面図）

✜設定（マントエンブレム）

わし座がモチーフで、刺繍です

✜設定（武器／各部装飾）

★武器別アングル
特殊な武器ではなく、
普遍的な刀をカイ用に微アレンジした感じです

★後ろの草装飾部分のみ
一段下がっている設定です

★ラインは細い溝で
段差はありません

★前垂れの裾の下構造

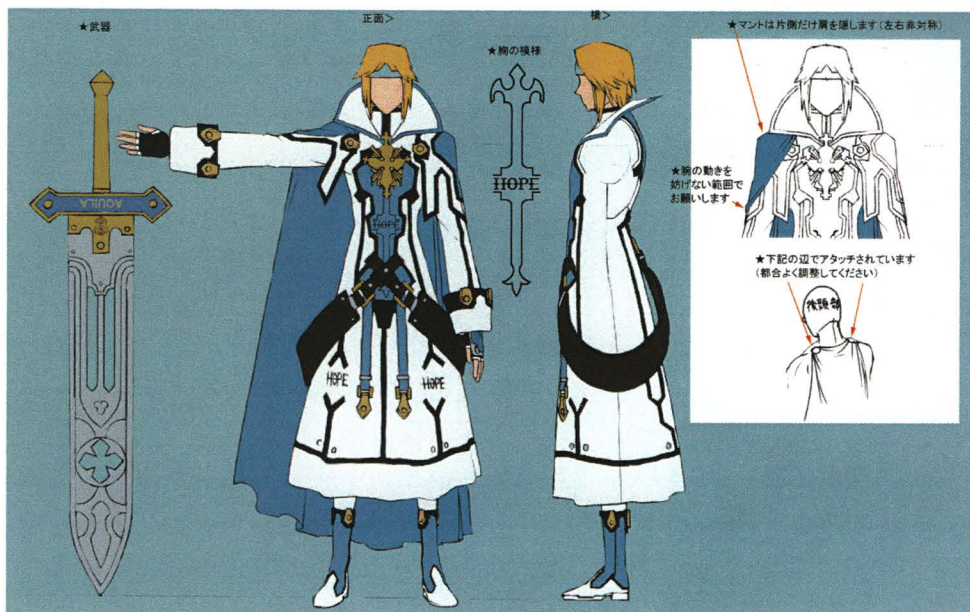
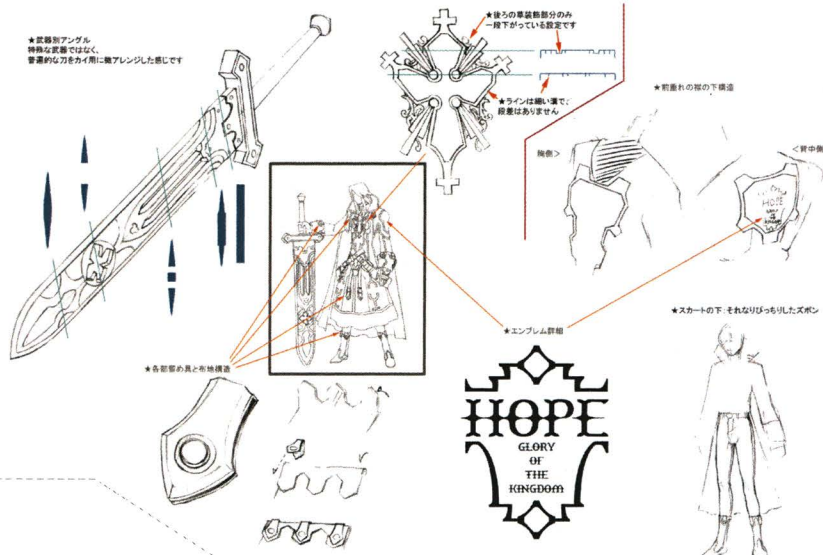
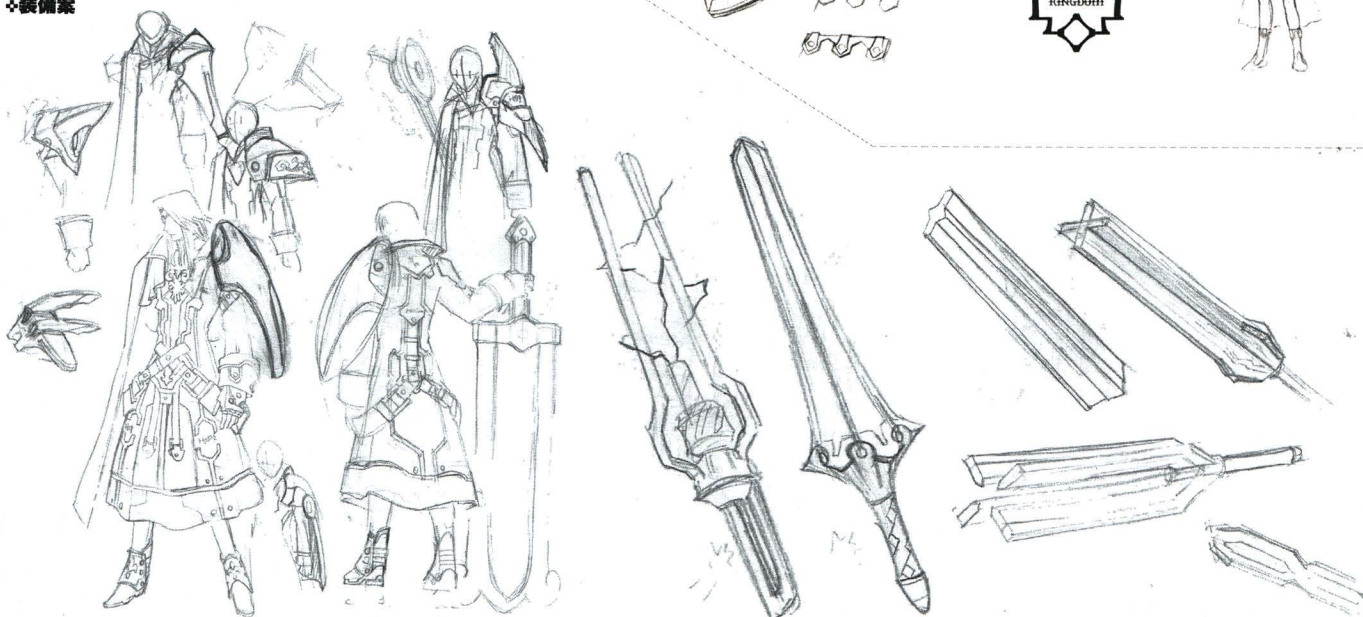
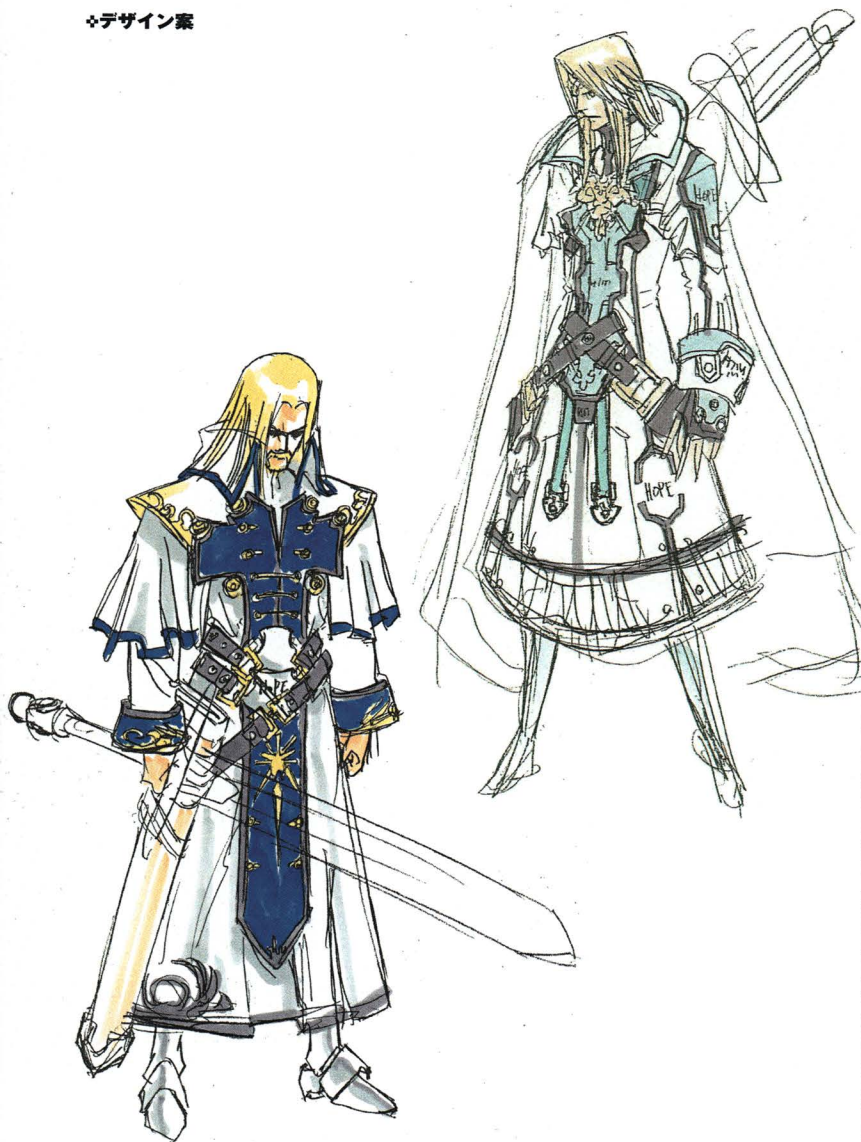
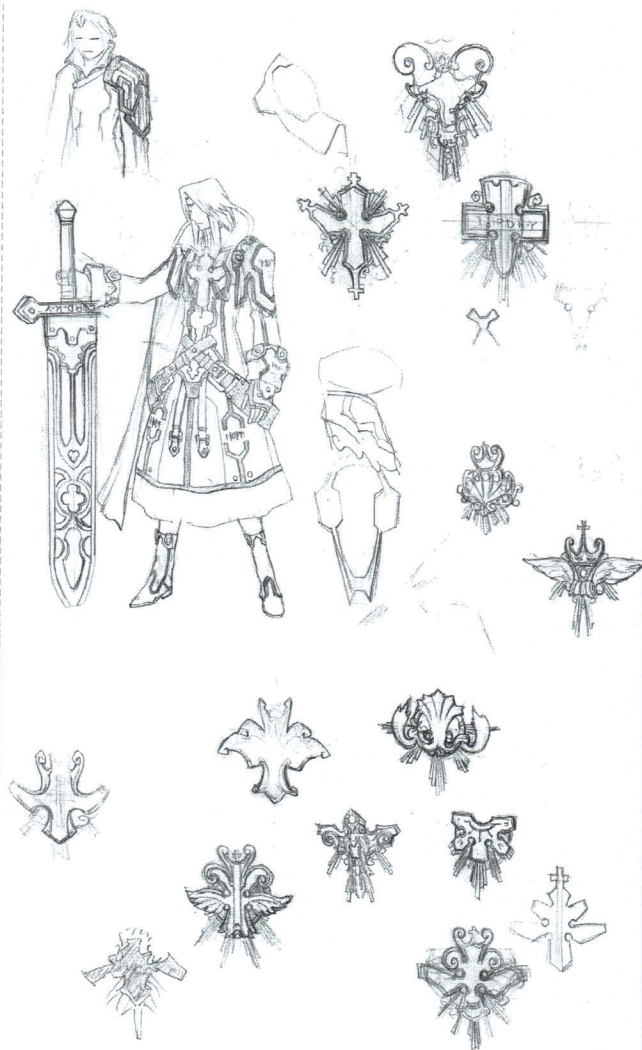
胸側＞

＜背中側

★各部留め具と布地構造

★エンブレム詳細

HOPE
GLORY
OF
THE
KINGDOM

★スカートの下：それなりぴっちりしたズボン

✜装備案

✣デザイン案

✣エンブレム案

✣キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	はっ/やっ/ふん/はぁっ!/てぇやっ!/とあっ!
攻撃(大)	ここだ!/そこか!/見切った!/斬!/断!/これなら!
攻撃(特殊)	どうだ!/こっちだ!/何処を見ている!
スタンエッジ	スタン・エッジ!/ここだ!/そこ!
SEチャージアタック	聖騎士団奥技!/本気を見せましょう/これを使うとは……!
ディバインゲイス	ディバイン・ゲイス!/御加護のもとに!/奮い立て!
チェインライトニング※	ゼロファイト・チェイン!サボテンの鎖/響け/輪唱の時です
ソウルダイバー	ソウルダイバー!/闘志を清めたまえ!/騎士道を示しましょう!
詠唱	父、病める時、母、その涙。母、病める時、子、その涙。冥暗に銀の流線は哀。悲嘆に伏せし背に、添える手は愛。欲心に慎ましく。世俗に真理あらば、寛容に。健やかに心育む時、四海はその涙。
覚醒必殺技(準備)	決着をつけるぞ……/フルパワー!だ!/閃光の抱擁を……
覚醒必殺技(発動)	ライド・ザ・ライトニング!/はあああああ!
ダッシュ	急ぐか/行きます……/間に合ってくれ……
命令(前進)	順次に前進!/常足進め!/先へ、ここは充分です
命令(好きにして)	各自応戦してください!/別命まで応戦!/慎重に対処してください!
命令(撤退しろ)	全軍撤退!/戦線後退です!/命令だ、生きろ!
命令(停滞)	一時停滞/全体止まれ、陣形を乱さないように!/ここを占拠します!
アイテム使用(回復系)	油断ならないな……/回復が必要とは……/隙を見せたか……
アイテム使用(攻撃系)	てあ!/せい!/いけぇ!
サーヴァント格納	適地へ向かいましょう/編成を変えます/貴方が適任です
アピール(挑発)	貴方では無理だ/それでも戦士ですか/邪念を捨てなさい
アピール(敬意)	まるで神業だな/素晴らしい技です/王族騎士団に入りませんか
気絶	目が……霞む……/先手を取られたか……/くっ……不覚
状態変化(有利)	これが、王族騎士団の力です/ここまでは順当か……/よし、牙城も目前だ
状態変化(不利)	軽視できない組織力だな……/読み違えたか……できるな/ここまでの使い手とは……
ダメージ(小)	ふ/あっ/うっ
ダメージ(中)	つぅ/くはぁ/くお!
ダメージ(大)	まさかぁ!/出来る……/強い……
ダメージ(特大)	ぬぁあぁ!/しまったぁ!/まずい……
死亡	無念……/負ける訳には……/み、見切れない……
ラウンドスタート	どうしても戦いますか……/口で言っても無駄か……/迅雷の所以をお教えしよう
ブリーフィング突入	状況の報告を/臨時司令部を開く/指揮を執ります
ブリーフィング離脱	なるほど/以上/さて……
勝利	いい勝負でした/また、いつでもお相手します/今回は私の勝利ですね
特殊登場(VSソル)	少し付き合ってもらうぞ(ソル:しゃあねぇな……)/封雷剣はないが、落胆はさせない(ソル:ヒマな坊やだ……来いよ)/冠も、マントも、この場においては唯の飾りだ(ソル:剣も飾りじゃなければいいがな……)
特殊勝利(VSソル)	なぜ、本気で戦わないんだ/私では……、不服なのか?/あしらわれたものだな……
特殊敗北(VSソル)	お前には……勝てないのか……!(ソル:ま、がんばんな)/まだ……及ばないか……!(ソル:人間だからな……。テメェは)/浅いな……、私も(ソル:しかし……、よくやる)
特殊登場(VSシン)	(シン:黒いだろ……?これが俺の雷だ)…………見事だ、しかし壮麗に欠ける/(シン:賭けねぇか?迅雷の名前を)ならば、私の閃影をとらえて見せなさい/(シン:本気でこねぇと、死ぬかもよ?)カイ=キスク……参る!
特殊勝利(VSシン)	(シン:くそ……!なんでだ!)真の雷は、瞼にも心にも焼き付くものです/(シン:ちっ……、伊達じゃねぇってことかよ……)軽んずるな、字は自らつけるものではありません/(シン:ウソだろ……コイツ、強ぇ……)……青い。真剣勝負ではなかったのですか?
特殊敗北(vsシン)	ふふ……、膝をつかされるとはな(シン:気を抜いたな、らしくねぇ)/見違えたな……嬉しいよ(シン:何で封雷剣を使わねぇんだ……)/ああ、見事だ……(シン:おい、まさか手を抜かなかっただろうな?)
敗北	……皆、すまない/こ、ここまで来て……/これまでか……
ユニット名	ソードマン!/ガントレットボディ!/スプリングボック!/ツイントリガー!/ワイズマン!/コンヴィクトハンマー!/ヘヴンズリブラ!/クアドロベイリフ!/ハミングソード!
ガード	流石っ!/まだだ!/やりますね!
バナナボイス!	バナナか!/油断しましたー!/馬鹿にされている?
チャット用・挨拶	いかがお過ごしですか?
チャット用・別れ	ではまた、お会いいたしましょう
チャット用・同調	そうですね
チャット用・否定	いえ、どうでしょうか
チャット用・怒り	私を怒らせないでください
チャット用・アピール	治安を乱すものは許しません
各マスター討ち取りボイス	討ち取った!
ラウンド開始時みねうち宣言	大丈夫、みねうちは得意です
マップ確認	マップを見てください
回収要請	それを見つけてください/それを回収してください
良い感想	素晴らしい!
悪い感想	そうではありません
ソルに懇願	げ、限界だ!ソル、まだなのか!?
お頼みボイス	ソル!/イズナさん、お願いします!/シン、ここだ!!/ドクター、頼みます!
キャンペーン #16	シン、頼みます!/立てますか?シン!/強いな……流石母さんの子だ……

※未実装

GUILTY GEAR2 -OVERTURE- MATERIAL COLLECTION

RAVEN

レイヴン

「あの男」の側近のひとりとして暗躍する不死の男、レイヴン。
ヴァレンタインと同様、死をイメージさせるデザインに仕上げられている。

CONTENTS

血だまりの詩

　死を得るために生きる。哲学的な見地からすれば、それは陳腐な表現であるかもしれない。しかしながら、男は本気で死ぬために生きていた。逆に言えば男にとって「生きること」そのものに価値はない。数百年に亘り繰り返してきた日常は退屈を通り越して億劫であった。最近では遂に何も感じなくなった。目に映るもの、耳にするもの、鼻で嗅ぐもの、味わうもの。五感から受容しうる刺激に対して、男は等しく何も感じない。しかし、ただ一点"痛み"に対してのみ新鮮な感覚を楽しむことが出来た。

「死」は「生の充足」を得るための必要条件である。「生の充足」は「死を享受する」ための十分条件である。

では、「不死(immorta l)」はどうか？　生命が究極として求める「不死性」は、「生きること」と同値たり得るのか？

男はその命題に、明確な解答を持っていた。

　男はいつからか死を求めるようになった。死へ到達する過程で覚える苦痛は、男にとって生の実感を呼び覚ます何者にも代えられない快感であった。男は死を――死に限りなく近い苦痛を常に追い求めた。死への渇望は数回に及ぶ自殺という形で表現された。しかし、過去に行ったそれらの挑戦は悉く失敗した。

　男は期して、死を手に入れようと試みようとしていた。円柱の両端に八角錘を取り付けた専用の器具。これで脳幹を貫けば、あるいは…。

――甘き死よ来たれ(Komm susser Tod)！

祈りと共に、男は渾身の力を込めて、自身の額を打ち付けた…。

――自分は何のために生きているのか？

　人類が文明を持ち始めて以来、この世に生を受けた人間の誰しもが一度は考えるであろう普遍的な命題(テーマ)を片時も忘れることなく過ごす青年がいた。

　今から千年以上も過去の話である。独逸のごく平均的な中流家庭に生まれ育ったこの青年は二十代半ばにして徴兵を受け、他国への遠征に従軍した。血と死の匂いが充満する戦場で、青年は与えられた武器を振るい、敵を打ち倒し、懸命に戦った。元々優れた身体能力と体躯を持っていた彼は、初陣にして素晴らしい戦果を挙げ、以後も順調に武勲を重ねていった。彼の活躍もあり、遠征軍は次々と敵軍を破り、敵国奥へと歩(あゆみ)を進めていった。

　しかし、戦争が長期化するにつれ、遠征軍は長く延びた補給線の維持が困難になっていった。彼の所属する最前線の部隊もまた次第に孤立していった。戦地における孤独と飢餓状態は兵士たちに不安感を与え、冷静な判断を失わせた。軍紀は形骸化し、兵士たちはやがて敵国の農村を襲い食糧を**自給**自足するようになった。

　彼が従軍して一年余りが過ぎた頃、部隊は山間にある敵国の小さな農村を襲った。久々に人間らしい寝床と食糧を得た兵士たちは、夜遅くまで宴会を行い酔いつぶれた。彼らが寝静まった頃、部隊は夜襲を受けた。民家の一室で眠っていた彼が目を醒ましたときには、既に部隊は半壊し、阿鼻叫喚の様を呈していた。響く鐘の音、悲鳴、怒号、全てが一つの音となって彼の耳を劈(つんざ)く。敵国は焦土作戦の一環とばかりに一つの村を餌にする格好で、彼の部隊を嵌めたのであった。

(――逃げなくては！)

　危険を察知した彼はベッドの脇に置いてあった甲冑に手を伸ばす。しかし、間近で轟音が響き、その手を止めた。家のドアが蹴破られたのだ。次の瞬間にも敵兵はこの部屋に押し入ってくるだろう。そう理解した彼は甲冑を諦め、軽装のまま刀剣のみを帯びて逃げることを即断した。音を立てぬよう注意しながら窓を開け、その身を外界に躍らせる。

　夜明け前。東方の空が白み始めていた。無防備な自軍と用意周到な敵軍では勝負にならない。一方的な虐殺であったろう。部隊はものの数分で壊滅的なダメージを受けていた。

(とにかく、馬だ…)

敵兵に見つからぬよう細心の注意を払い、障害物で身を隠しながら馬を探す。

程なくして、主を失い行き場をなくして佇む馬を見つけた。誰の所有馬かは分からないが、そんなことはこの際問題ではない。そっと近づき、馬をあやす。気性は悪くないようだ。鐙(あぶみ)に足を掛け、力任せに飛び上がり跨った瞬間、馬が嘶(いなな)いた。その鳴き声に敵国の兵士が気づき、彼は捕捉された。

「生き残りがいたぞ！　こっちだ！」

「取り囲め！　馬だ！　馬で逃げるぞ！！」

　山林を逃げ道に選んだ彼は、敵からの執拗な追撃を受け、半時ほどを逃げ彷徨った。身を預ける馬の脚には数々の追撃の矢が刺さり、自分自身もまた数本の矢を背に受けている。

　矢傷が効いたのだろう――数里を駆け抜けたところで、馬が大きく嘶(いなな)き、突如転倒した。彼の体は馬体から放り出され、大きく宙を舞った。全身を地面にしたたかに打ち付け、苦痛に表情を歪める。痛みを堪えて立ち上がろうとした時には、既に敵兵が追いつき、彼は五人の敵兵に取り囲まれていた。

懸命に起き上がり大剣を構える。だが、その剣は敵兵に届くことなく彼の手からこぼれ落ちた。彼は敵兵からの弓の斉射を受け、幾本もの矢をその身に浴びてがっくりと膝を着いた。

　矢傷から流れ出る夥(おびただ)しい量の血液が足下に流れ、地面に紅黒い海を作っていく。その様子をぼんやりと眺めながら、彼は自らの人生の終幕(END)を予感した。視界が徐々に狭く、暗くなっていく。戦地に赴いた時から死の覚悟は出来ていた。死に対する恐怖は人並みに持っていたはずだったが、いざその時を迎えると不思議と何の感情も湧かなかった。ああ、自分はこれで死ぬのか――漠然とそんなことを考えていると、ずちゃ、ずちゃ、と気味の悪い音が聞こえてきた。それは耳が捉えたものではなく、自分自身の体内を伝わって響いてきた音だった。それが自らの胸部と腹部に前後から刃が突き立った音だと理解したところで――彼は間違いなく絶命した。

これが彼が体験した初めての死だった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

　ここは何処だ？　天国(ヴァルハラ)か？　オレは死んだのか？

彼は未知なる場所に居た。直径十メートル程の円筒状の空間。八方に窓があり、そこから光を取り込んでいるが、外の風景は全く見えない。窓は鏡のように自分自身の姿を映すのみである。

　身体は宙に浮かんでいた。三半器官は正常に機能しており、天地の感覚は明確にある。

五体を確認する。異常は見あたらない。否、死因となった矢傷も刺傷もないのは異常といえば異常だろうか。

　そうだ。自分は戦場で敵兵からの矢を浴び、胸部と腹部を刀剣で刺し貫かれたはずだ。それは間違いなく致命傷だった。思考がまとまらず、男は頭を抱えた。

　その時、不意に男は誰かに鑑賞されているような視線を感じた。数は定かではないが、少なくとも一つや二つではない。大観衆に一斉に見つめられているような感覚。猛禽を囲う檻のようだ…男は思った。

　感じていた視線は、痛みを伴い始めた。手に脚に顔に腹に五臓に。触覚を受容するありとあらゆる器官に対して、鋭利な棘が抉り込まれるような痛苦。絶え間なく続くその痛覚は外的な傷を与えることなく男の剥き出しの神経を蹂躙していった。痛みに単位は存在しないのが残念であるが、この時に彼が受けた痛苦は、恐らく人間が感じることのできる最大値であっただろう。男は気絶することも声を上げることも出来ず、のたうち回ることしか出来なかった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

　数分後、不意に痛みが止んだ。同時に彼は見慣れた風景をその瞳に映した。

今のは夢の出来事だったのだろうか？　地面には自らが流した大量の血液が染みを作り、先ほど我が身に起こったことが紛れもない事実であったことを物語っていた。

しかし、自分は未だ生きている。

では、生き返ったのか？　大した信心もない自分に神の加護があったとも思えない。

受けた傷の数々を確認する。傷は塞がっていた。しかし、先ほどとは違い、傷そのものが無くなっているわけではない。うっすらと痕(あと)が残っていた。傷口が急激に完治したようだった。仕組は分からない。心当たりもなかった。

彼の不死の生活(Immortal Life)はこうして幕を開けた…。

CHARACTER

MASTER CHARACTER
RAVEN

レイヴン

✤紳士ではないが、感情に流されず落ち着いたコミュニケーションをとれる大人な性格。一見穏やかだが、痛みに快楽を覚えて悶えたり、静かにいやらしく威嚇するような変態的なハイテンションも垣間見せる。人並みの善意は持ち合わせているが、目的の為に見知らぬ人間を巻き込む程度の事故で、彼の人生観を変えることは出来ない。彼の感情を大きく揺さぶるものに、大きな関心を寄せる。✤かつて世界を恐怖で震撼させた「あの男」が率いる3人の側近の一人。どういう仕掛けか、彼は寿命もなく、その身が塵と化しても蘇る不死の体を有している。彼自身の目的も不明だが、「あの男」の行動に賛同し、その忠誠心も本物である。

✤決定稿(バストアップ/全身)

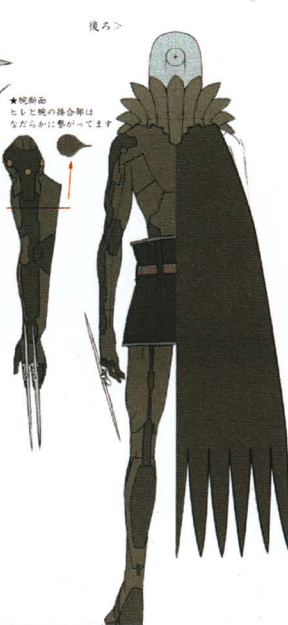
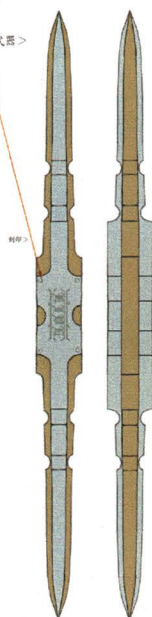
✤設定(三面図)

✤クリエイターコメント

レイヴンは名前が示すとおり、カラスをデザインに取り入れています。過去の小説で一度デザインしてはいるんですが、何のアイデンティティもない仕上がりだったため、全身をマントで包むようなシルエットに変更しました。シンプルにしようという目論見もあり、マントを閉じたときにレイヴンのマークが浮かび上がってくるような雰囲気を意識しています。ただ、無地のマントだと3人称視点で見るとおもしろ味がまったくないので「鴉」の文字を加えています。レイヴンの目にはコインが付いていますが、これはキリスト教で死んだ人間の両目にコインを置く風習をモチーフにしています。彼は生きながらに死んでいる、ということでコインをひとつだけ付けたんです。(石渡)

中ボスとして登場するキャラクターでしたが、後々マスターとして登場することが決まっていたため、通常のマスターと同じフォーマットで制作されたキャラクターでした。マスクを被っているため顔の表情はあまり苦労せず、衣服も体にぴったりフィットしたシンプルなデザインだったため、さほど苦労せずにモデルを作ることができました。デザイン次第でモデリングの難易度が大きく変化する事例のひとつです。ほかには、マントが開閉するギミックがあるのですが、その部分の処理に手間がかかったぐらいでしょうか。モーションだけでなく、プログラム側からの制御も必要になったため、作業を終えてから実際のゲーム中の見た目をチェックするのに長いタイムラグが生まれ、なかなか調整が終わりませんでした。あまりにも特徴的なそのアクションは、モーション担当者とディレクターの間で出されたネタがふんだんに盛り込まれてます。覚醒必殺技のポージングバリエーションは必見です。(本村)

✤PROFILE

レイヴン(CV:安元洋貴)
年齢:(本人も覚えていない)
誕生日:3月28日
血液型:A
身長:181cm
大切なもの:殺意を感じさせてくれる人 新しい発見、発明をしてくれる人
嫌いなもの:何も愛することができない自分
欲しいもの:生きた証

✜設定(頭部／スカート内部／コスチューム／エンブレム)

額詳細＞ LIVE

マスクに覆われています

★このニュアンスは溝です

★目の模様詳細、
雰囲気参照で
スペースあわせや
アレンジお願いします

ψυτακα τεραδα

★一段へこんでいて
その中に溝で文字列が
配置されています

コイン参照

★レリーフ
年代の記載
環状文字列等
コインらしい
ニュアンスをお願いします

★マスクの中参照、
中に顔があることに留意してモデリングして下さい

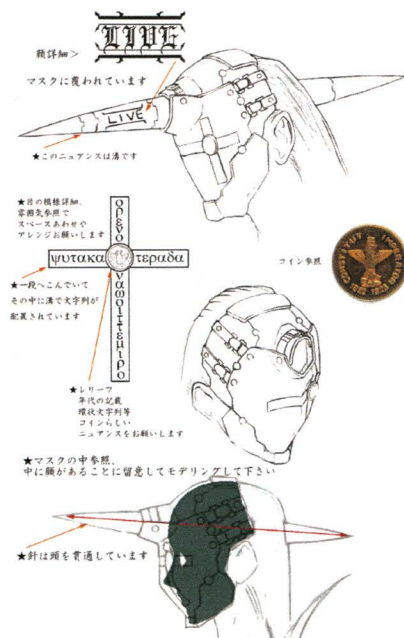
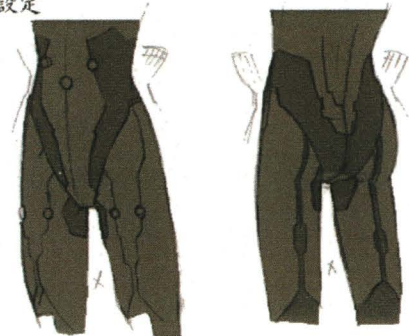
★針は頭を貫通しています

★背中の文字「鴉」(カラス)です
ダイナミックな筆文字でお願いします

★武器詳細
針を固定した指輪を人差し指と中指にはめてます

★第三と第二にリングがあり、針の留め金は第二の真上です

★スカートの下設定

✜デザイン案

✜キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃(小)	さ／むん／しゃ／しぇい／かぁ／けぇ
攻撃(大)	そおおお！／悠長じゃないか／鈍い！／震えているのか／若いのだよ／青いな……
トリオリヒツィーガー	トラオリヒツィーガー！／手遅れだ／はあぁ！
レーディヒブリック	レーディヒブリック！／まどろめばいい／ああ、愚図るが良いさ……
シュメルツベルク	シュメルツベルク！／去い！／刺す！
クライゼンヴェー	クライゼンヴェー！／逃がさん／鈍い
フェッセルンヴィンパー	フェッセルンヴィンパー！／飾りものになれ／愚図め
打撃投げ※	用心が足りないよ／トロいなぁ／それじゃあ駄目
そこじゃあない	そこじゃぁない／見えていないのか？／感じろ、視線を
ステップ	ふははは！／くっくっく／ははぁー！
シュヴァルツヴォルケン	シュヴァルツヴォルケン！／おお、娘たち／闇の抱擁を……
覚醒必殺技(準備)	「あのお方」に背くな／あきらめろ／必要ないのだ、お前は
覚醒必殺技(発動)	フェアツヴァイフェルト！／絶望はいつも隣にある……／アウフ　ヴィーダーゼン(さよなら)
ダッシュ	仕方ない……／行こうか……／ふふふっふう
命令(前進)	前だ、前へ行け／後退は許さん、進め／征け。征けくんだ
命令(好きにして)	自由に、自由にだ／己に従うんだ／指示など待たなくていい
命令(撤退しろ)	退くんだ、ココは……／いいじゃあないか逃げて／退陣を許可する

※未実装

シチュエーション	ボイス
命令(停滞)	ここで良い、ここに陣取れ／この場に来る者は滅ぼせ／むやみに動くな
アイテム使用(回復系)	永らえてどうなる……／多少は腕に覚えあり……か／やるじゃあないか
アイテム使用(攻撃系)	しゃい！／そぅわ！／へあ！
サーヴァント格納	来い／従え／来るんだ
アピール(挑発)	痛みとは何かを解ってない……／ちっともだ、ちっとも絶望しない／もっと殺意を磨げ
アピール(敬意)	激痛だ……素晴らしいよ／気持ちいいなぁ、好意を抱く／快感じゃあないか
気絶	素敵な刺激だぁ……／立派な殺意だぁ／見事じゃあないか……
状態変化(有利)	微弱だ、微弱な手ごたえだ／不慣れなようだな、戦／もろい器だ、青二才め
状態変化(不利)	引けをとるとはな……／「あのお方」に顔向けできん／なめていたな、「やれる」ようだ
ダメージ(小)	にょ／ちょう／ほあ！
ダメージ(中)	う／くお／もっと……
ダメージ(大)	そうだ／足りん！／もっとだ！
ダメージ(特大)	気持ち良い！／まだ足りんのだ！／もっと深く！
死亡	ふぉおおおいえ……／痛いじゃあないかはぁ……／ふ、不甲斐ない
ラウンドスタート	我こそは塵芥にありし闇／無駄は省きたい。邪魔立ては無用だ／お前に期待はしていない

シチュエーション	ボイス
ブリーフィング突入	作戦を立てるか……／働け……／小賢しい……
ブリーフィング離脱	グート(よし)／うむ／こんなところだ
勝利	対峙して知るべきだったな、「負ける」と／おお。また絶望をこぼしてしまった／がっかりだ、があっかりだよ
敗北	も……申し開きもありません……／遅れをとるだと……私が？／今のうちに逃げるがいい、次はないぞ
ユニッ呼びかけ	アインツ／ツヴァイ／ドライ／フィア／フュンフ／ゼックス／ズィーベン／アハト／ノイン／ツェーン
ガード	なってないな／弱気だな／それじゃ無理だ
バナナボイス	ぬかったか！／灯台下暗しか！／摩擦係数0！
チャット用・挨拶	やぁ、やぁ、やぁ
チャット用・別れ	さらばだ……
チャット用・同調	否定はせんよ
チャット用・否定	どうかなぁ？
チャット用・怒り	もう一度言ってみろ
チャット用・アピール	私は塵にして、土塊の王
各マスター、討ち取りボイス	他愛も無い……
ラウンド開始時みねうち宣言	最低限のダメージで沈黙させるのだな？
マップ確認	マップを見るがいい
回収要請	それを見つけることだ／それを回収すればいい
良い感想	そう、それでいい
悪い感想	違う、違うじゃあないか

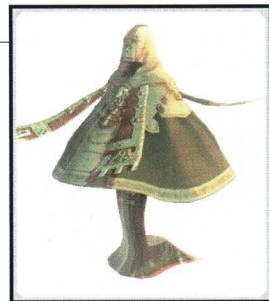
CHARACTER THAT MAN

「あの男」

✜シリーズの黒幕的存在であり、主人公ソルの最終攻略目標。GEAR計画の発動と共に、歴史の裏側で暗躍を続ける怪人。その正体や出自は世間的には全く不明。生態兵器としてのGEARを生み、聖戦の引き金を引き、日本列島消失に大きく関与していると言われているすべての元凶。憎悪と関心を一手に担い、多くの人間に何らかの影響を与えている彼だが、ソルとは旧知の仲であり、特に深い因果関係にある。

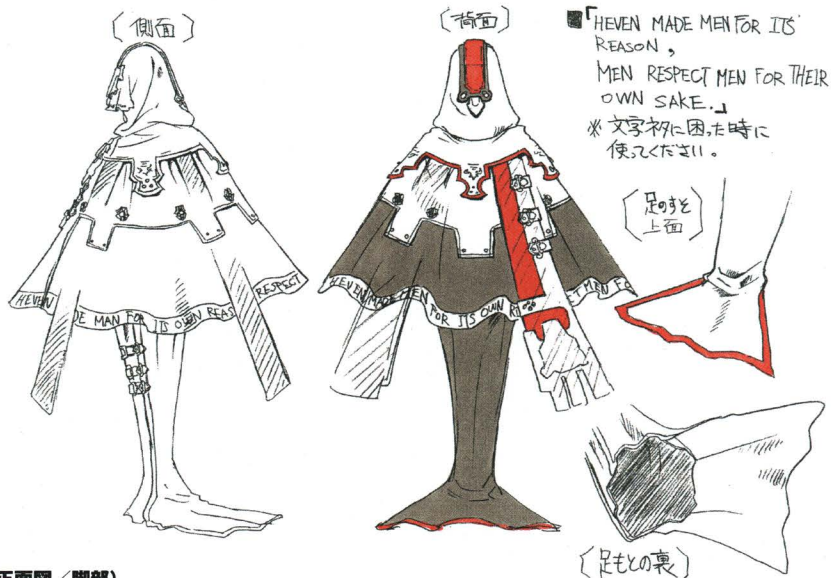
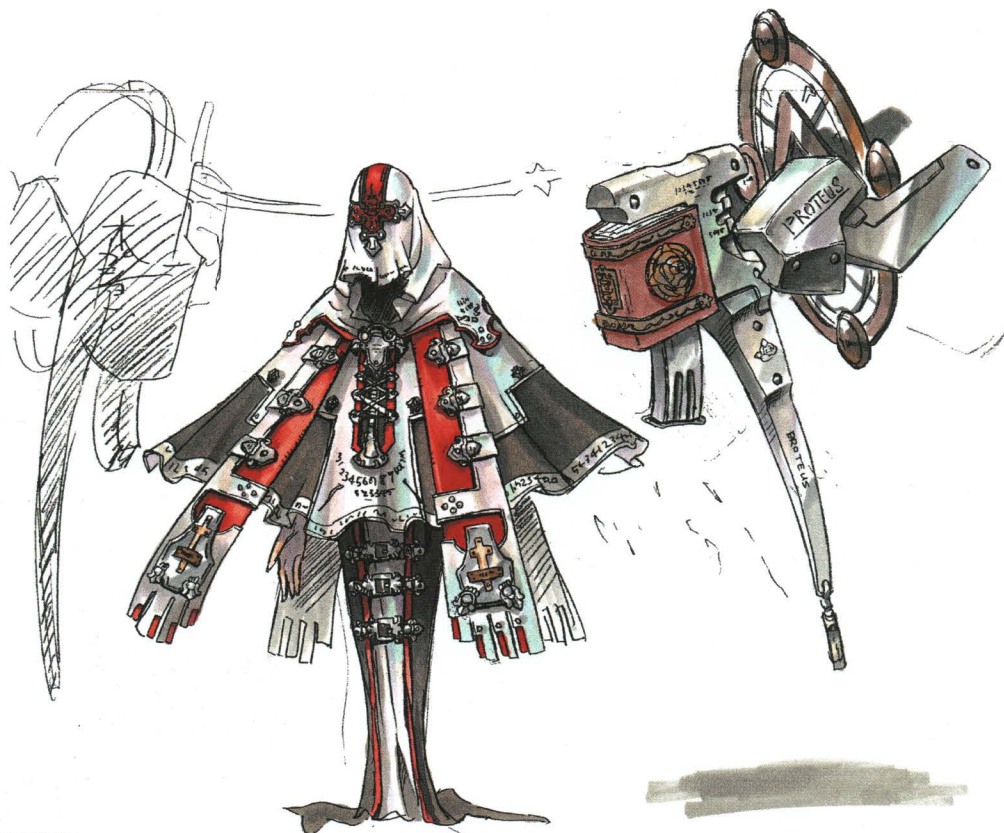
✜「あの男」の周りには常に三人の側近が従えられている。イノとレイヴンのほか、あと一名はまだ正体が明かされていない。科学者時代のソルと同期であることから、100年以上生きていることになるのだが、自らの身体を改造することによって生きながらえており、肉体は十代後半に保っている。その副作用か、口調も若い。

✜設定(全身)

✜設定(側面図/正面図/脚部)

✜クリエイターコメント

「あの男」のデザインですが、本作では正体不明の人物であることを強調する必要がありました。これが彼の最終的な姿ではなく、あくまで正体を隠すためのフード姿に過ぎないんです。ただ、物語終盤にフード姿で出てきても威厳がないなぁと思ったので、やたらきらびやか装飾を加えてデザインしてみました。いざゲームにしてみると細かいテクスチャを要求するわりに装飾がよく見えないという問題が発覚して、もっとシンプルに色がはっきり分かれているデザインのほうが見栄えが良かったと反省しています。フードに隠された彼の本当の姿も、今後の物語でお見せしていきたいですね。ちなみに、まわりを飛んでいるビットには彼自身が書きためた法力や法術に関する本がセットされていて、本の内容によってビットが攻撃やサポートをしてくれるという裏設定があります。本をカートリッジにするというところが、個人的にはナイスアイデアと思っているんですが。エロ本とか入れたらどうなるのでしょう。(石渡)

✜PROFILE

あの男(CV:杉田智和)
年齢:不明
誕生日:不明
血液型:不明
身長:不明
大切なもの:不明
新しい発見、不明
嫌いなもの:不明
欲しいもの:不明

❖キャラクターボイス

シチュエーション	ボイス
攻撃1	は／ふん／さっ！
攻撃2	法階を感じるんだ／君になら解るはずだ／覚えないで、感じるんだ
攻撃3	反応が鈍いよ／それでは駄目だよ／よく見て
ダメージ	う／くう／ああ／くぅあぁあ！／それだよ／解ってきたね
死亡	やっぱり、ついに幕が開くのか……
登場	さて、仕上がりを見せてもらうよ／天上の理を教えよう／お手柔らかに……
回復作業	流石だな……／はぁああ／見破られたね……
痛い攻撃	少しゲインを上げるよ／パワーコードで行くよ／ちゃんと避けるんだよ
シーケンス切り替え	見事だよ……フレデリック／うん、間に合いそうだ……／強いね……恐いくらいに

❖設定(各部装飾)

❖設定(本体内部)

❖設定(オプション)

Isotope & Isolation

　法力の基礎理論を完成させた人類は、休む間もなく様々な分野への理論の応用研究を開始した。各国は利権を求め、我先にと研究に巨額の投資を行い、優秀な科学者を次々と登用した。科学者たちもまた、恵まれた環境の中で新技術発展のために邁進していた時代。法力応用研究の最先端———アメリカの半国営研究機関には新進気鋭の若き三人の頭脳(ブレイン)が集(つど)っていた。
「もぅ！　また、研究室で煙草吸ってる！」
ファイルを小脇に抱え、軽やかにドアを開けて滑り込んできたのは研究室の紅一点、肩口まで伸びた赤い髪が特徴の女性で名をアリアといった。十代にして情報工学の博士学位を取得した紛れない才媛である。言動が大人びているため実際の年齢より落ち着いて見えるが、時折見せる仕草がまだあどけない少女の面影を残していた。
「うるせぇな。これは煙草じゃねぇ…」
窓際に腰掛け、気だるそうにしていた男性が応じる。研究者というよりアスリートに近い引き締まった体躯を持つ長身の男は名をフレデリックといった。アリアよりも二つ年上になる彼は素粒子物理学の学位を持ち、先頃制定された法力エネルギー物理学研究の第一人者でもある。
「…あ！　気づいてくれたんだ？」
「……別に…普通、気づくだろ」
「んもぅ！　普通は似合ってるぜーとか言わない？　あ、やっぱりいいや。フレデリックが気のきいたこと言うのを想像したら、寒気がしてきた…」
フン、と鼻を鳴らしてフレデリックはそっぽを向く。
「はは、随分バッサリと思い切ったね…」
湯気の立つコーヒーカップを両手に持ち、のっそりと現れたのは、この研究室の主任(チーフ)を務める細身の男性であった。彼もまた若くして生命科学を修め、法力学基礎理論完成の一翼を担った若き天才科学者である。現在はバイオインフォマティクス———即ち生命情報学に専攻を移し、同研究室の主任(チーフ)として応用法力学研究の陣頭指揮を執っている。
「あ、おはよう！　暖かくなってきたし、長いと仕事の邪魔になることが多くて…」
「うん、ずいぶんと印象が明るくなったよ」
「わあ！　ホント？！」
「…フン、テメェもようやく学生気分が抜けてきたらしいな…」
フレデリックが苦々しげに毒づいた。
「ハハハ…、ほら、フレデリック。熱いから気をつけてね」
淹れたてのコーヒーを手渡す。フレデリックは無言で受け取り、ブラックのまま口をつけた。
「…で、二人はまた、徹夜明けなの？」
「うん、まあね。でも、仕事をしてたわけじゃないんだ。少し話し込んでしまってね…」
「五時間を少しとは言わん…」
面白くなさそうにそっぽを向いたまま、フレデリックが毒づく。
「うわぁ、五時間って。二人ともよく飽きないね…。で、何の話？」
「現代においてまだ議論の余地が残る事象について話していたんだ」
「なんだ、がっかりー。仕事の話と大差ないじゃない…」
ため息をつくアリア。そんな彼女の様子を無視してフレデリックが言う。
「俺たちも科学も万能じゃねぇ。解明出来ねぇことだってあるだろう」
「もちろんそれは否定しない。僕が言いたいのは“僕達の理解が足りずに解明出来ない事象”と“僕達がそもそも知覚できない事象”とは別だということだ」
「知覚できない事象って、どういう意味？」
「例えば…そうだね、神という存在だ。信心の有無はここでは置くとして、僕達は神という概念を理解している。けれど、神の存在を科学的に立証してはいない」
「神様は神様でいいじゃない。信じる者は救われる、ってね」
「喩えが悪かったね。もう少し身近な話にしよう。僕達の肉体(からだ)はDNAによって役割を定められた約六〇兆個の細胞によって構成されている。二十世紀になって僕達はこのメカニズムをようやく解き明かした」
「テメェの専門分野だな…」
コクリ、コーヒーを啜りながら頷く。
「けれど、このメカニズムが“誰がどのようにして構築したものなのか”は判っていない」
「誰がって…。自然が織りなす試行錯誤の結果でしょ？　失敗したらやり直し、成功したら次のステップへ。もちろん突然変異(ミューテーション)もあったでしょうけど」
「アリアは…変異も含めてこれら全てが自然界の偶然の産物だと？」
「…それ以外に考えられないじゃない」
「それは、確率的に極めて低すぎる。確率論は君の専門分野だろう」
「確率的には正しいよ。でも、他に何があるというの？」
「———もういい。結論はなんだ？」
しびれを切らしたフレデリックが促す。
「ごめん、フレデリック。では、結論を急ごう。事象のなりゆきをある単一の方向に向かわせるような力を持つ存在があるとしたら？　この世のありとあらゆる事象の行方を事細かに定義する存在だ」
「えーっと、それって神様のことでしょ？」
「イメージとしては近いかな。では、これを仮に“神(ゴッド)”と呼ぼう。そして、“神(ゴッド)”は僕らが根源的に知覚できないものだとしたら…」
「…それが仮に存在したとして、何が恐いというの？」
「ミッシングリンクって知っているかい？　連続性が期待されている事象に対して、非連続性が観察された際にその顕著な間隙を指す用語だ。分かり易く生物学で例えるとA種からC種への進化の過程で発生すべきB種の存在がスッポリと抜け落ちている状態だね。では、ミッシングリンクがどのようにして起こるのか？　僕はこの現象は“神(ゴッド)”の制御ミスじゃないかと考えている。つまり“神(ゴッド)”の事象定義は常に正常に動作しているわけじゃないと言える。…では、制御ミスはなぜ起こるのか？　機構そのものに欠陥があるのか…第三者によって変異を促されたのか…。僕は後者だと考えているんだ。つまり“神(ゴッド)”が自然のなりゆきとして定めたA種からB種への進化を“第三者”が介入して、C種への進化を示唆する…あるいはB種への可能性を消す。ともかくB種を経てC種へと進化するのが本来の姿であるのに“第三者”によってC種へ直接進化するようにプログラムを書き換えられてしまう、と。僕はこの第三者を“啓示”と呼んでいる」
「ちょ、ちょっと待って！　全然分かりやすくない…」
アリアがぷぅと頬を膨らませた。その様子を見たフレデリックが腕を組み直してフォローする。
「1m(メートル)のキリンの首を10mにするのに2m、3m、4mと段階をおく必要はねぇってことだ。一気に10mにしちまえばいい。DNAを書き換えてな。ただ、コイツはこのDNAの書き換えは“神(ゴッド)”ではなく“啓示”ってヤツの仕業だと言ってる」
「理屈は分かったけど、突飛すぎるわ。それに進化を促す存在なら問題ないんじゃない？」
「いや、そうとは限らない。ミッシングリンクが確認されている種には少なからず絶滅種も存在する。生物の進化の究極は種を永久的に存続させることだ。故に絶滅種は進化の成功例とは言えない。これは僕達人類にも当てはまる。正しい進化を遂げようとしている僕らに“啓示”が介入して、あらぬ方向へ進化させられてしまったら———僕達は滅びの道を辿ることになる」
ことさらにシリアスな口調だった。アリアが色を失う。
「…アリア、全部コイツの妄言だ。真に受けるな」
「ハハハ、妄言とは酷いねフレデリック。仮説と言ってよ」
「そ、それで、フレッドはどう思うの？」
「テメェの道はテメェで決めるのが一番だ。誰かの手によって変えられるなんて我慢ならん…それだけだ」
「よかった。君も僕と同じだね…」

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ピー　ピピッ　ピー　ピピッ　ピー　ピピッ
仄暗い室内に、電子的な警告音が響いた。
「やれやれ、また容量限界を超え(オーバーフロー)てしてしまったか…」
長身の黒ずくめの男が苦々しげに舌打ちした。コンソールを叩き装置を停止させる。男は祭壇へ上がるかのような厳かな足取りで端末の先———巨大な棺桶のような装置に歩み寄った。
　スイッチを押すと音もなく装置の上蓋が外れた。ややあって、装置の中から色白で華奢な少年が身を起こす。装置の中は無色の液体で満たされ、外界からの干渉を遮っていた。粘度の高い液体が一糸まとわぬ少年の身体にまとわりついた。
　少年の脳漿には数百を超える極細の金属糸が繋がれていた。記憶(データ)を海馬へと再定着させていく処置(プログラム)。より具体的に説明するならばHPCサーバから一時保存(バックアップ)した記憶(データ)を受け取り、失った記憶(メモリー)の復元を行う処理(シーケンス)である。
　肉体を若返らせる処置(プログラム)には、代償として高確率で記憶の喪失と混濁を引き起こすという致命的な欠陥があった。そのため少年は記憶の永久的な消失に備え事前に記憶(メモリー)の一時保存(バックアップ)を行っている。
「いかがですか、お身体の調子は…」
「瑞々しい感覚で研ぎ澄まされている。復元は問題なく完了したよ」
「しかし、幼若ホルモンの拒絶反応は厄介ですね…」
「元々、人間の生理活性物質ではないからね。当面は事前に記憶(メモリー)を一時保存(バックアップ)するしかないね」
「……はっ」
「鴉」と描かれたマントを翻し、黒い男が恭しく頭を下げる。
「ところで、いかがされました？　途中、少々脳波が乱れていたようですが…」
「…ああ、古い記憶を久々に見てしまってね。感情が昂ぶったのかもしれない」

再録 **GUILTY GEAR GIG**

イラストギャラリー

「ゲーマガ」（毎月末発売：弊社刊）にて、絶賛連載中のファンページ「ギルティギアギグ」。最大の目玉である開発スタッフによる描きおろしイラストコーナーから、本作のキャラクターをモチーフにした作品をピックアップして公開！　イラストレーターによるコメントも掲載しているので、併せて楽しんでいただきたい。

木村祐一氏（ヴァレンタイン）

ゲーマガ 2008年02月号掲載

アークシステムワークス東京支社の木村祐一です。「ホシガミ」で有名な木村樹崇さんとは別人です。主に原画や動画を描く仕事をしています。今回はイラストの御鉢を回して頂けたのでいろいろと試行錯誤しながら描いてみました。「お正月風のイラストを描いて～」とのオーダーだったので、先日「ギルティギア2」も発売されたこともあり、ヴァレンタインを僕の脳内アレンジでお正月仕様にしてみました（石渡さんすみません）。今見るとルシフェロ羽子板がテカテカしていて若干気持ち悪いですが、これもご愛嬌ということで。今回は「ギャルさえ描ければいいんだ！」という欲望のままヴァレンタインを描きましたが、機会があれば次はカイを描きたいと思います……多分。最後になりましたが来年もアークシステムワークスを応援してください！　年末年始はお家のコタツで「ギルティギア2」三昧になっていただければ幸いです。それでは皆様よいお年を。

石渡太輔氏（ヴァレンタイン）

ゲーマガ 2008年04月号掲載

（イラストの趣旨とは関係なく……）今回は弊社渾身の新タイトル「ブレイブルー」に関する話題です。僕はこの「ブレイブルー」の作曲担当として関わっています。この作品はまさに2D格闘のネクストステップといえる大作です。画面を見ただけでもこの言葉に過言はないとご理解いただけるかと思いますし、開発スタッフの意気込みもまさに次世代にブっ飛んでいる作品です。僕はというと、その革新的な内容に見合ったサウンドを作るという点で格闘しているのですが、気負わずに慣れ親しんだギターサウンドを活かす方向性で製作しています。「GG2」の作曲で得た経験をさらにステップアップさせて、かつ、従来には無かったアプローチなどを試みていますので僕自身楽しんで作れています。これは「ギルティギア」のサウンドが好きだという方にも、「ブレイブルー」の世界が気になる新規の方にも期待していただいてよいのでは！　ってな感じです。

ささみチキン櫻庭氏（イズナ）

ゲーマガ 2008年06月号掲載

初めましてこんにちは。アークシステムワークス東京支社のささみチキン櫻庭と申します。こんな素敵な場でイラストを描かせて頂けるとは夢にも思っていなかったので大変光栄です。イラストのテーマが季節もの……ということで、遅咲きではありますが私の名にもある「桜」のお花見な感じで仕上げて見ました。キャラクターは和風テイストかつ私好みのイズナをチョイス。イズナと一緒に演歌を口ずさみながら全国各地のご当地油揚げ食べ比べ行脚をして、彼のハイブリッド方言を学べると良きかなと思っています。最後になりますが、今春ご卒業、ご入学、社会人デビューの方々、心よりお祝い申し上げます。それでは、またいつかお会い出来る日まで。

田代氏（レイヴン）

ゲーマガ 2008年08月号掲載

ゲーマガ読者の皆様、こんにちは。アークシステムワークスの田代と申します。普段はこういったイラストを描く機会があまりないせいか、かなり緊張しています……。今回描かせていただいたレイヴンは、フィットした衣装にマントという大好きな要素が詰まったキャラクターなので、とても楽しく描かせて頂きました。彼はどういった経緯であのような外見になったのか、とても興味深いですキャラクターだと思います。ミステリアスな部分が少しでも描けていればうれしいです。アークシステムワークス最新作『ブレイブルー』も稼動に向けてスタッフ一同頑張っていますので、こちらも併せて応援してやってください。

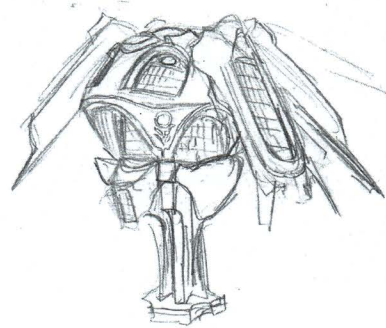
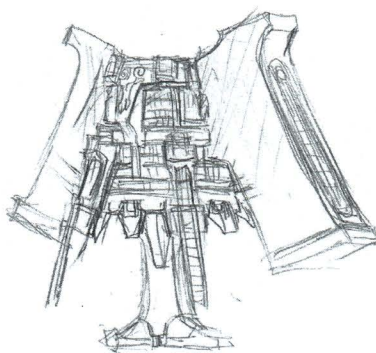
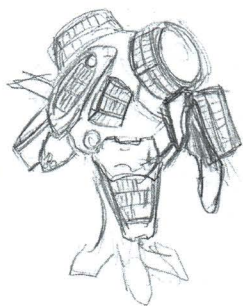
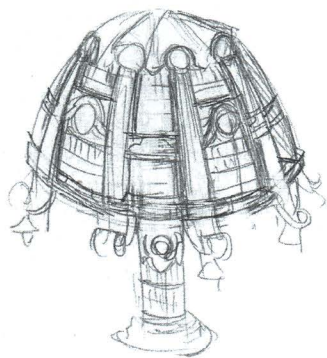
GUILTY GEAR 2 - OVERTURE - MATERIAL COLLECTION

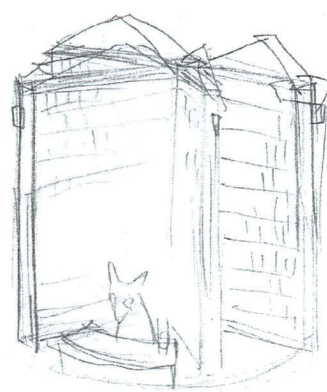
REFERENCE MATERIAL

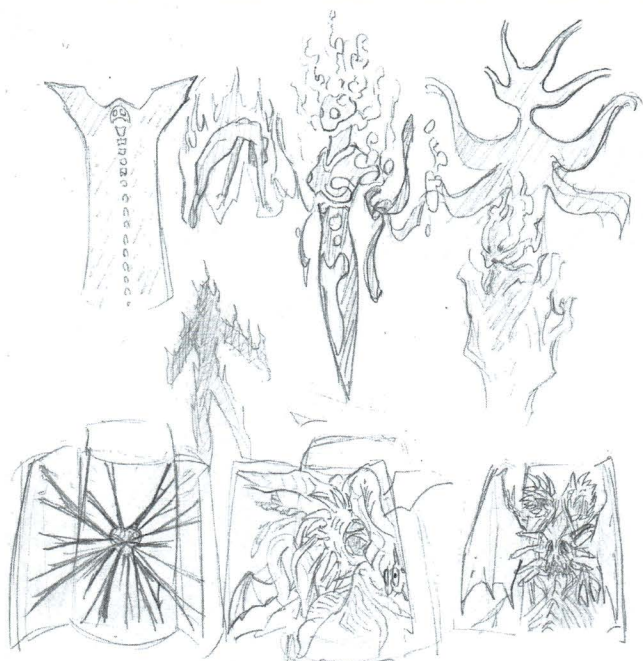
参考資料

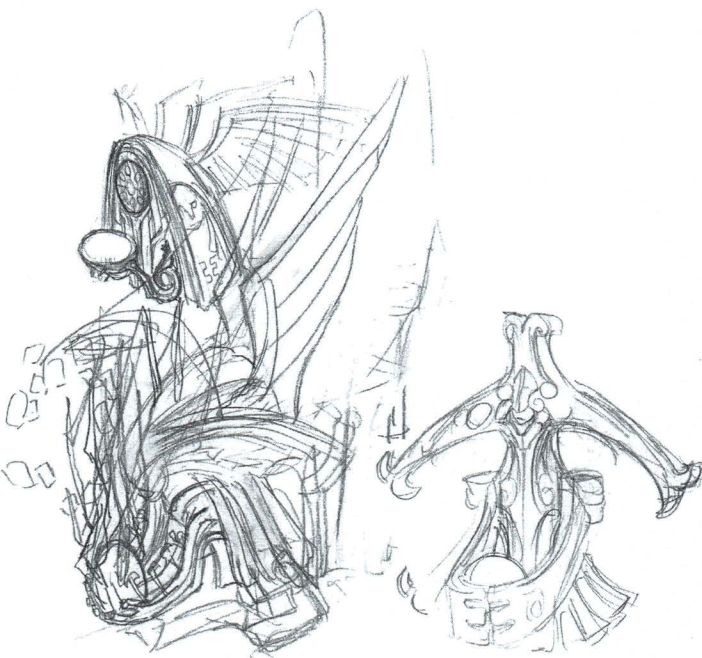
本作のデザイン検討用として描かれた各種スケッチイラストを初公開。
さらに、ゼネラルディレクター石渡太輔氏のインタビューを収録。

マスターゴースト

本作の開発初期に描かれたマスターゴーストの各種スケッチ。当初からマスターそれぞれのパーソナリティをモチーフに、デザインが検討されていたことがわかる。決定稿との違いに注目しよう。

✜パラダイム・マスターゴースト検討用スケッチ

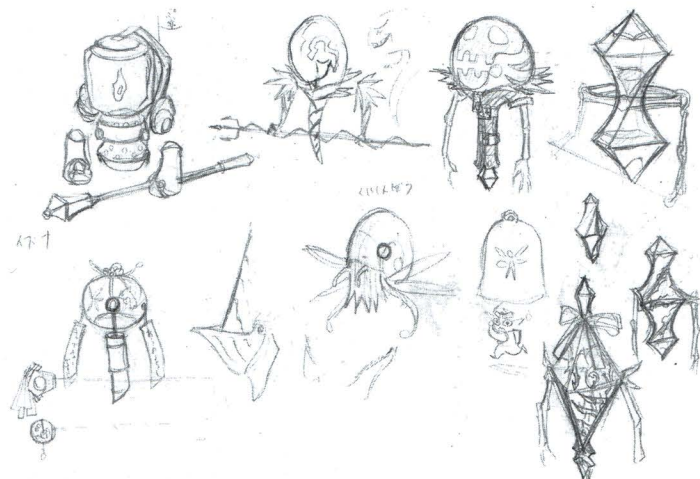
Dr.パラダイムのマスターゴーストと思われるスケッチ。書庫をモチーフとしたデザインは変わらないが、決定稿よりもメカニカルなイメージで描かれている。また、目印ともいえるトーテムポールのような神像は、この時点では考えられていなかったようだ。

✜イズナ・マスターゴースト検討用スケッチ

イズナのマスターゴーストの検討用スケッチ。スケッチ中央と左は決定稿と同様、九尾の狐をモチーフに描かれているが、その後方には鳥居と異なるオブジェクトが据えられている。注目は右のスケッチ。龍の頭蓋のようなデザインも検討されていたようだ。

✜シン・マスターゴースト検討用スケッチ

シンのマスターゴーストの検討用スケッチ。卵を抱きかかえたイメージは決定稿と同じだが、この時点では女神像とは異なるモチーフが描かれている。注目は右下。モチーフがサーヴァントのヘヴンズリブラに似たデザインになっている。

✜ヴァレンタイン・マスターゴースト検討用スケッチ

ヴァレンタインのマスターゴーストの検討用スケッチ。モチーフであるアイアンメイデンこそ同じだが、スケッチでは内部に閉じ込められているオブジェクトのデザインが描かれている。ゲーム中では再現されなかった要素だ。

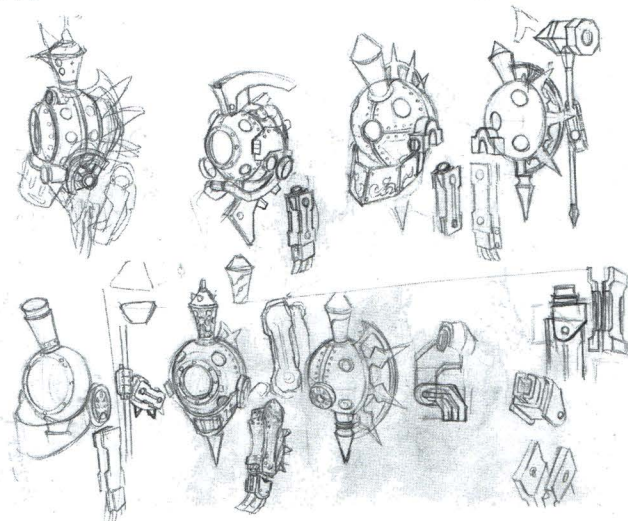
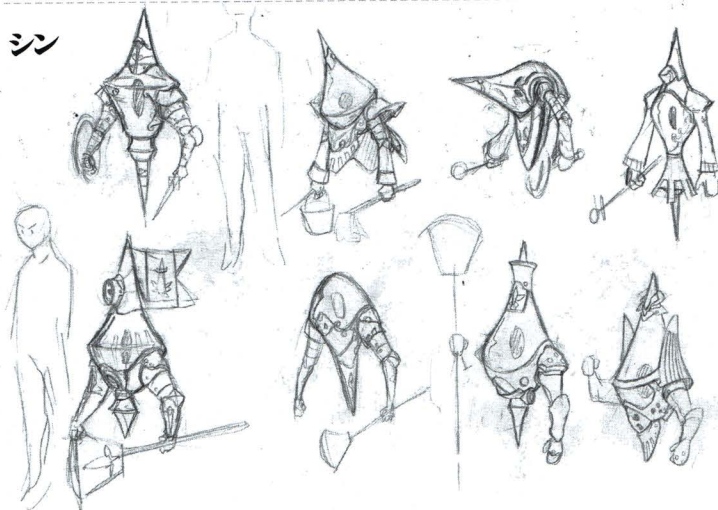
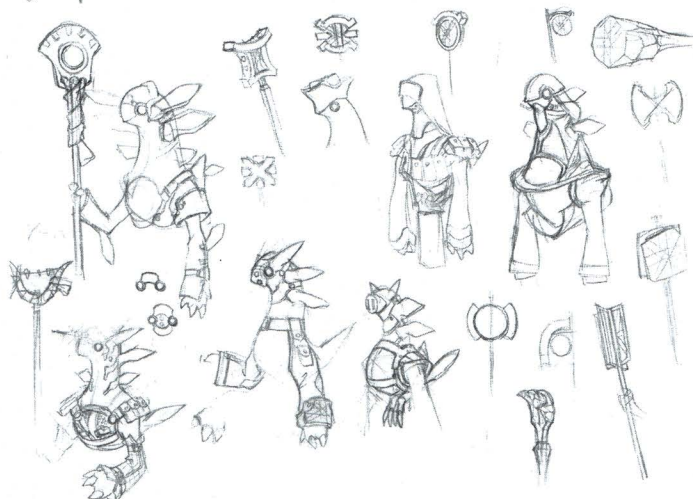
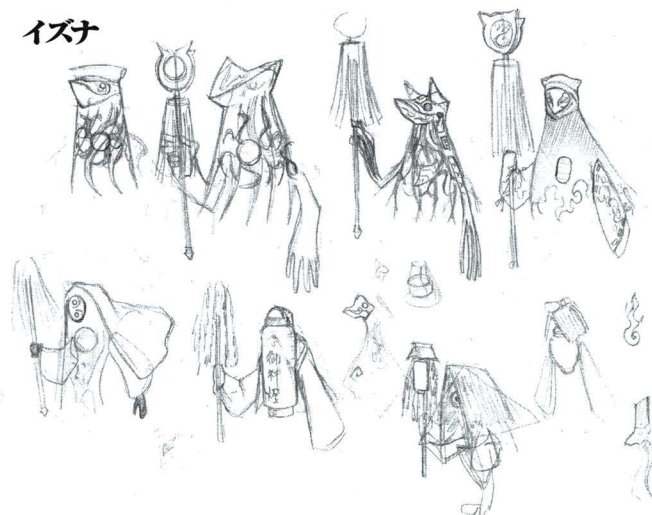
キャプチャー

キャプチャーはマスターゴーストと同様、マスターそれぞれのパーソナリティを反映したデザインが施されている。決定稿に至るまでに用意された多数の検討用スケッチをまとめて公開しよう。

✣キャプチャー検討用スケッチ

キャプチャーの初期デザイン案。ソル、イズナ、くいしんぼう（誰？）といった各マスターのキャプチャー素案が描かれている。まだまだ粗いデザインだが、このスケッチをベースに各トライブのキャプチャーデザインが練り込まれていったようだ。

ソル

シン

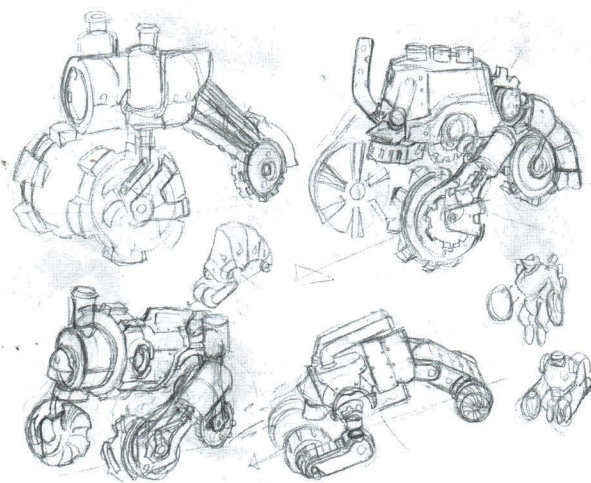
イズナ

ヴァレンタイン

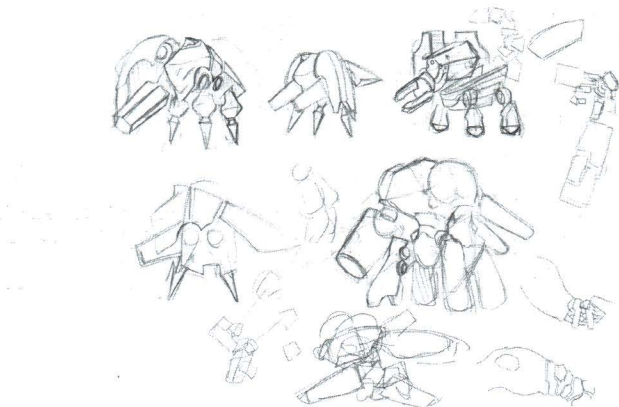
Dr.パラダイム

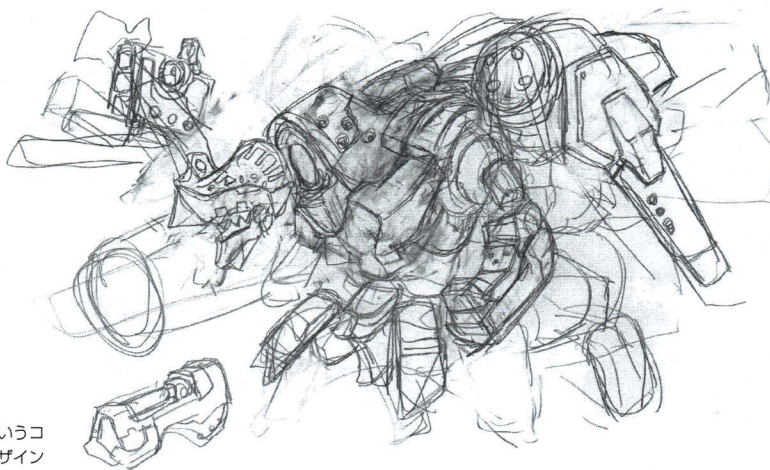
✣トライブ別キャプチャースケッチ

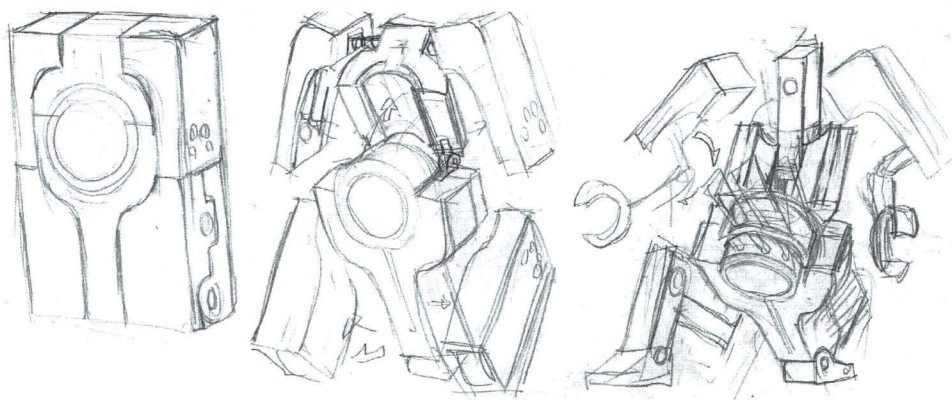
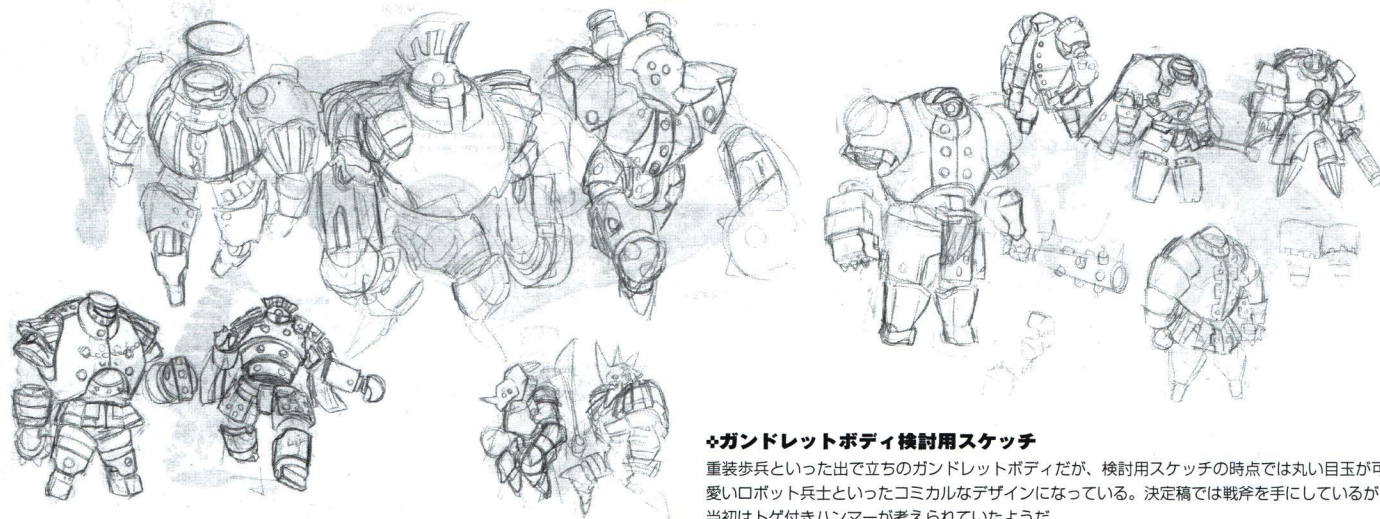
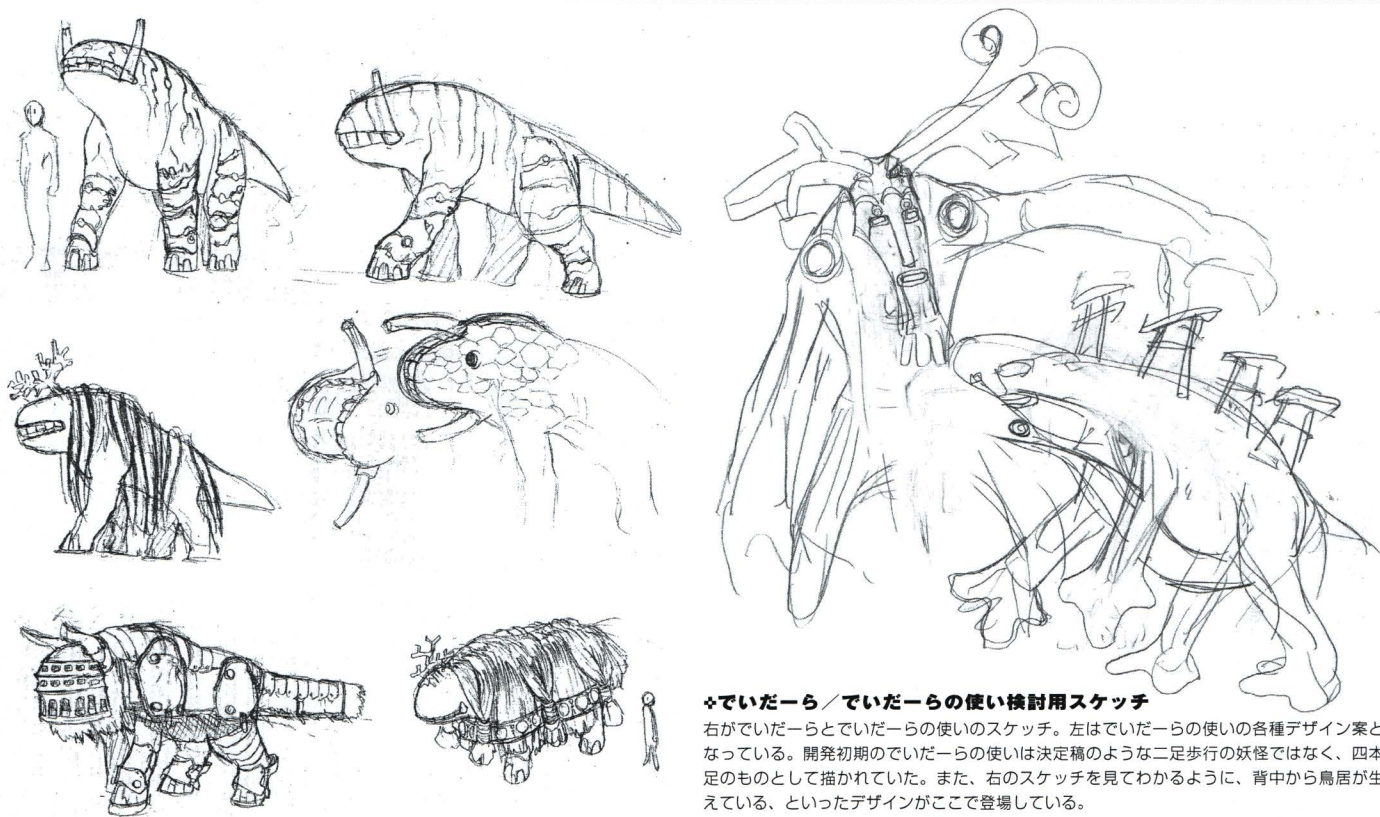
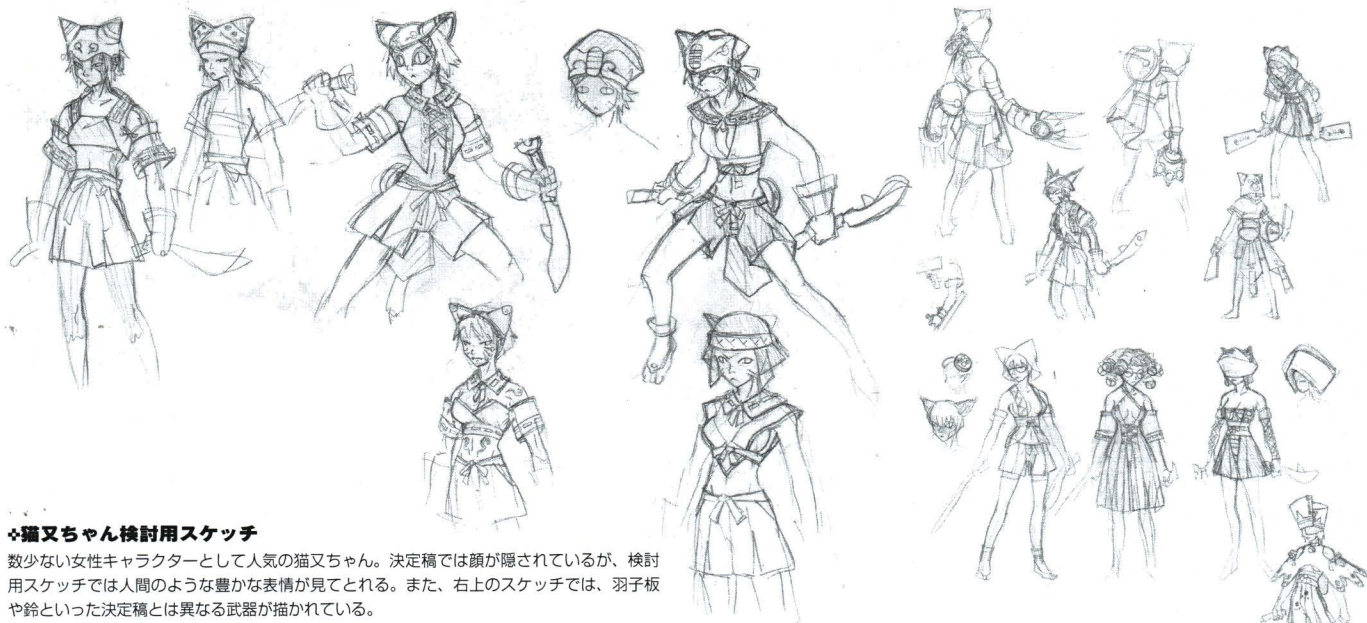
トライブ別に用意されたキャプチャーのスケッチ。ページ左上のキャプチャー検討用スケッチに比べて、キャラクターイメージがより色濃く反映されたものになっている。

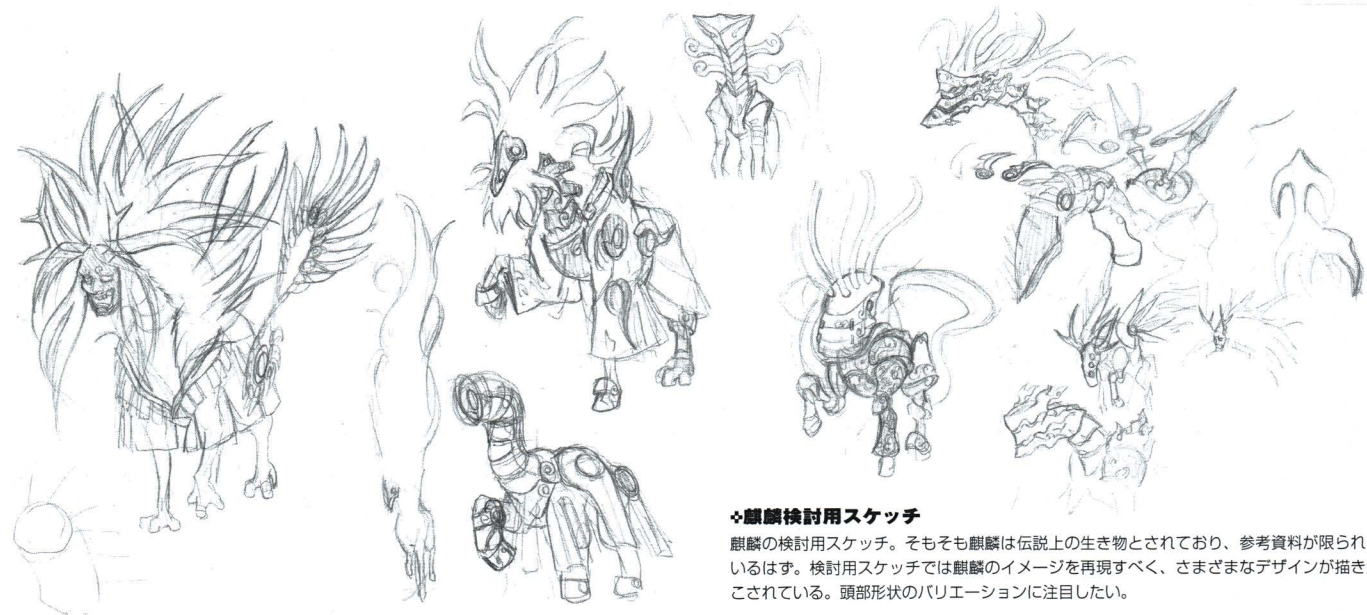
サーヴァント

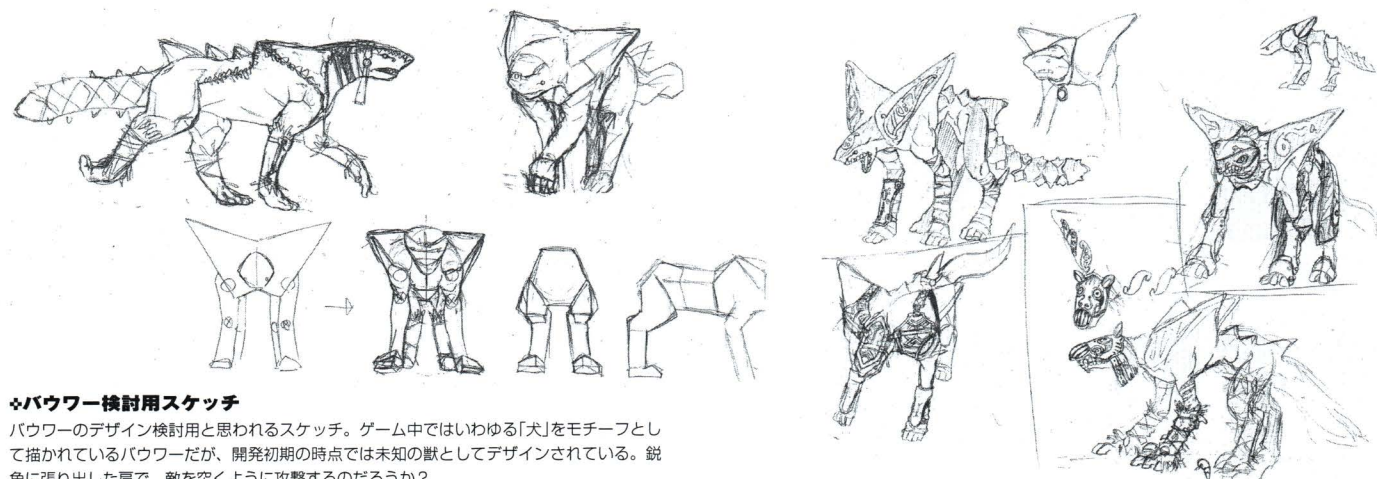
40体以上もの個性的なサーヴァントが登場する本作。もちろん、それらを形作る過程で、さまざまなデザインが描き起こされている。ここで一部サーヴァントの検討用スケッチをお見せしよう。

✜ファイヤーホイール検討用スケッチ

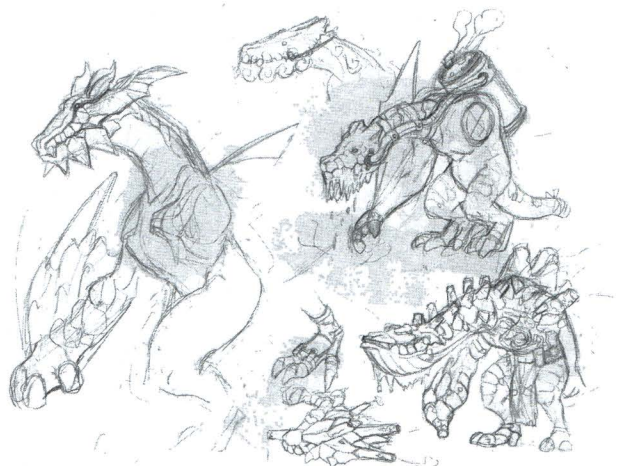
決定稿ではバイクをベースにしたデザインになっているファイヤーホイールだが、検討用スケッチでは「車輪」のあるさまざまな乗り物がモチーフになっている。左側の蒸気機関車をモチーフにしたデザインは、スチームパンク的なおもしろさがある。

✜ギガント検討用スケッチ

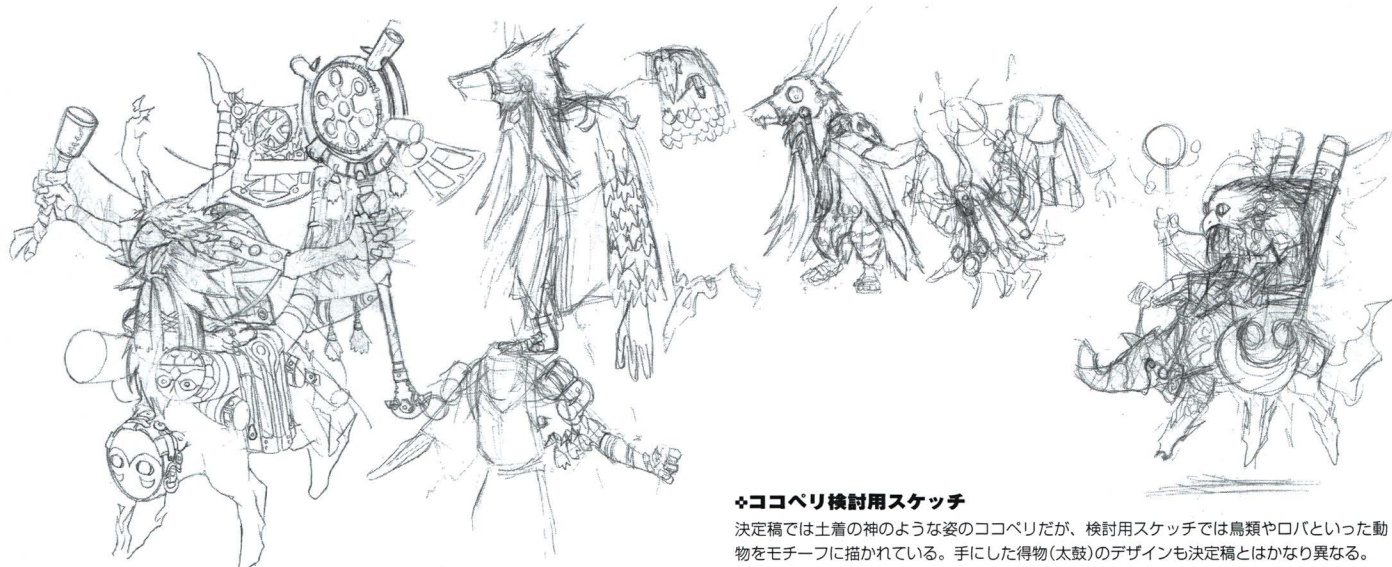
ソルサーヴァントでも圧倒的な大きさと迫力を誇るギガントのスケッチ。巨大ロボットというコンセプトは当初から決まっていたことがわかるはず。しかし、スケッチでは角のとれたデザインになっているため、決定稿よりもやや迫力不足な印象がある。

✜クィーン検討用スケッチ

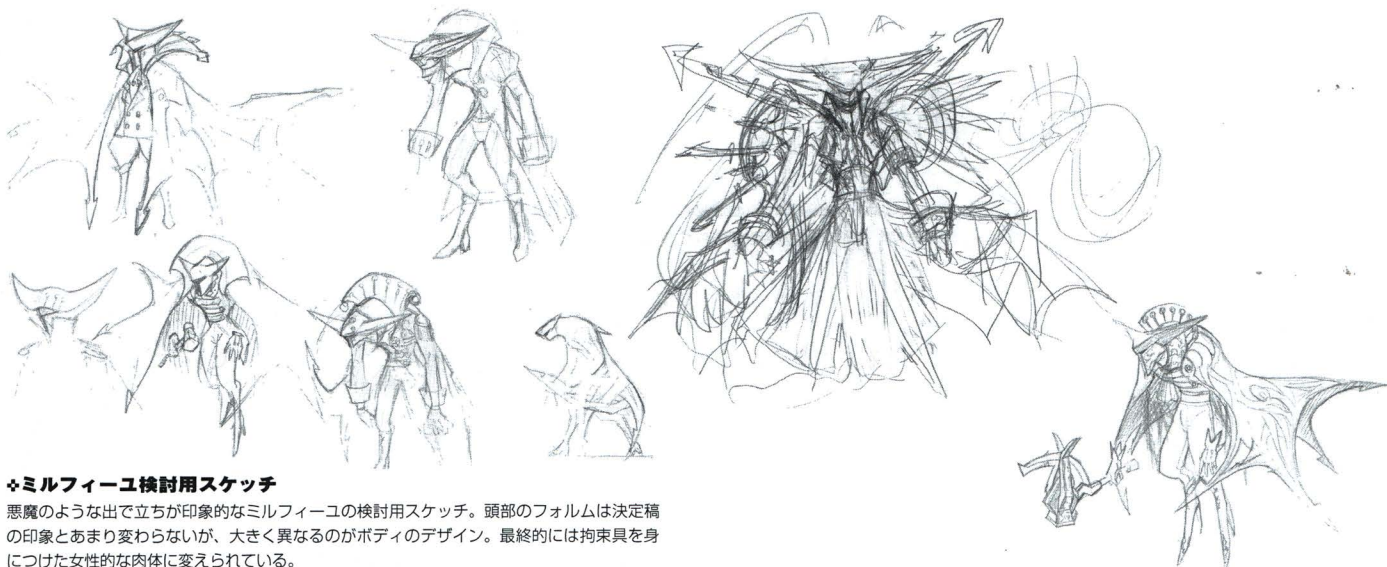
女性的なフォルムが印象的なクィーン。検討用スケッチでは決定稿よりも胸を強調した丸みを帯びたデザインになっている。また、頭部の形状にさまざまな試行錯誤のあとがうかがえる点にも注目。貴重な女性キャラクターのデザインにはつい力が入ってしまう……ということか。

✤ブロックヘッド検討用スケッチ
オイルライターがデザインのモチーフになっている、ブロックヘッド。モチーフ自体は決定稿と変わらないものの、スケッチでは人型ロボットに変形するギミックが描かれている。変形後のアクションが気になるところである。

✤ガンドレットボディ検討用スケッチ
重装歩兵といった出で立ちのガンドレットボディだが、検討用スケッチの時点では丸い目玉が可愛いロボット兵士といったコミカルなデザインになっている。決定稿では戦斧を手にしているが、当初はトゲ付きハンマーが考えられていたようだ。

✤でいだーら／でいだーらの使い検討用スケッチ
右がでいだーらとでいだーらの使いのスケッチ。左はでいだーらの使いの各種デザイン案となっている。開発初期のでいだーらの使いは決定稿のような二足歩行の妖怪ではなく、四本足のものとして描かれていた。また、右のスケッチを見てわかるように、背中から鳥居が生えている、といったデザインがここで登場している。

✜猫又ちゃん検討用スケッチ

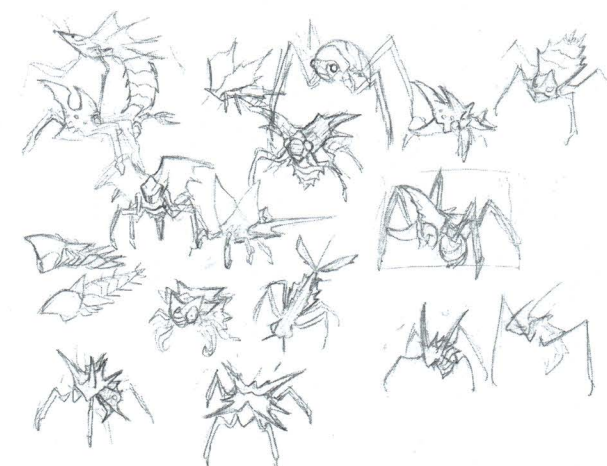
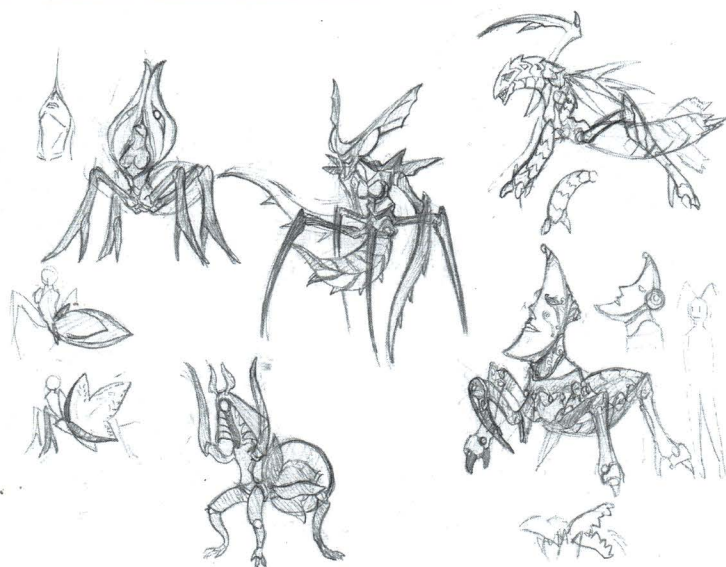
数少ない女性キャラクターとして人気の猫又ちゃん。決定稿では顔が隠されているが、検討用スケッチでは人間のような豊かな表情が見てとれる。また、右上のスケッチでは、羽子板や鈴といった決定稿とは異なる武器が描かれている。

✜麒麟検討用スケッチ

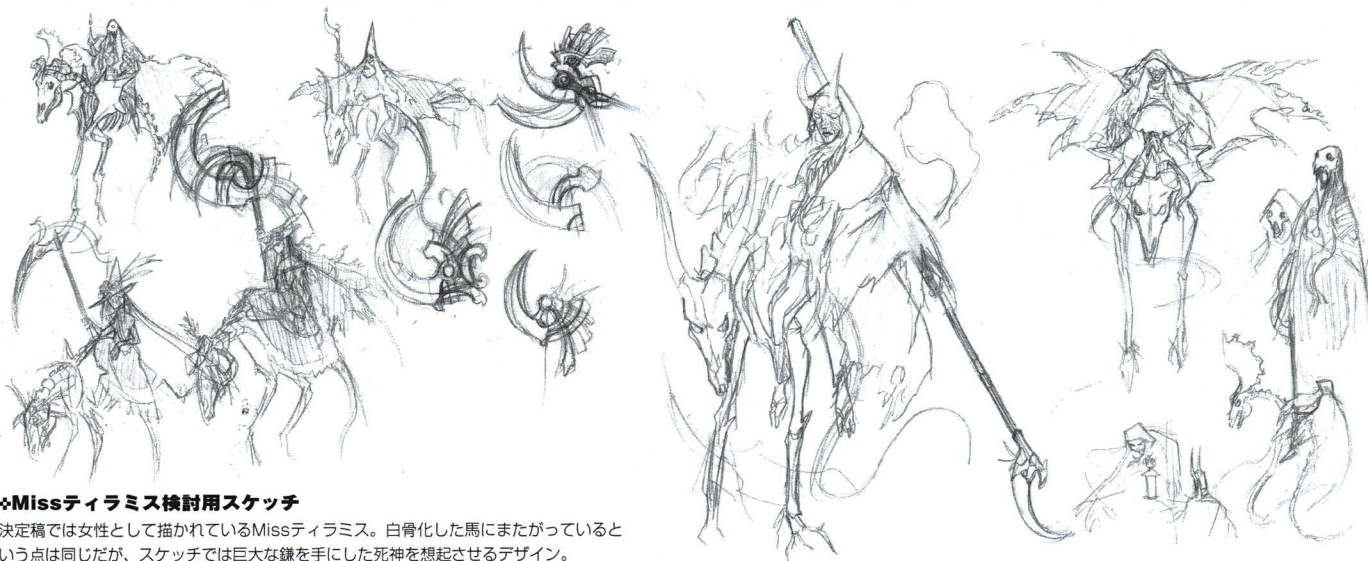
麒麟の検討用スケッチ。そもそも麒麟は伝説上の生き物とされており、参考資料が限られているはず。検討用スケッチでは麒麟のイメージを再現すべく、さまざまなデザインが描き起こされている。頭部形状のバリエーションに注目したい。

✜バウワー検討用スケッチ

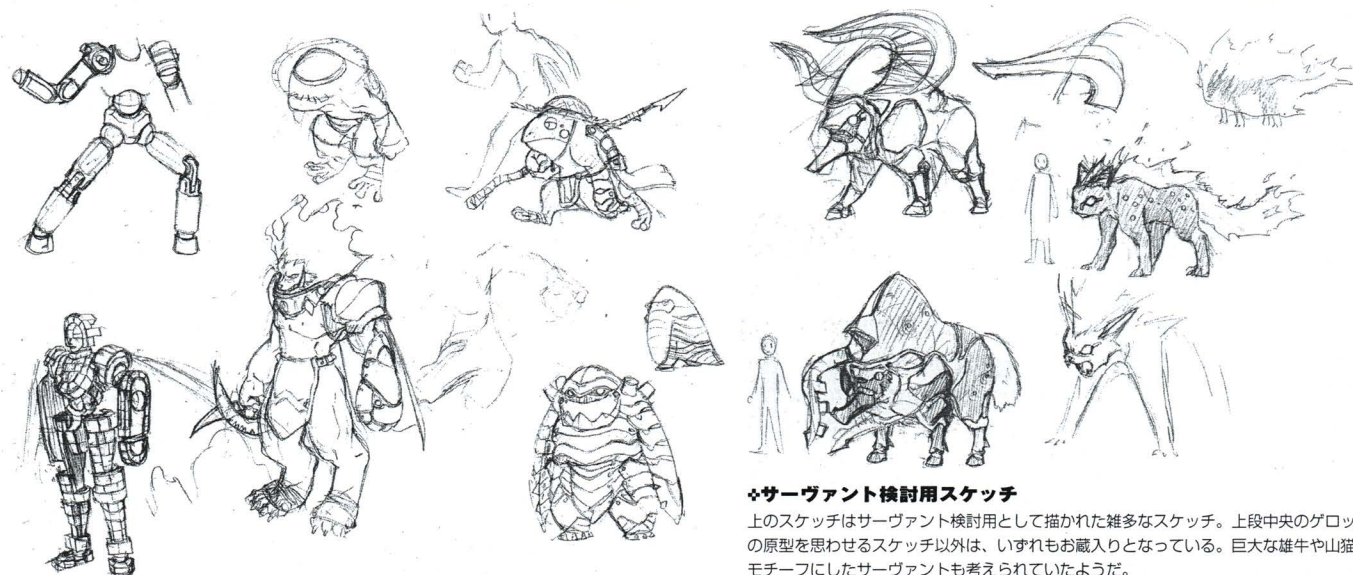
バウワーのデザイン検討用と思われるスケッチ。ゲーム中ではいわゆる「犬」をモチーフとして描かれているバウワーだが、開発初期の時点では未知の獣としてデザインされている。鋭角に張り出した肩で、敵を突くように攻撃するのだろうか？

✜ボーンバイター検討用スケッチ

ボーンバイターの検討用スケッチ。巨大なドラゴンというコンセプトは決定稿と変わらず。ただし、スケッチでは翼が小さく、かなり細身な印象となっている。また、背中に何かしらの装備を背負わせることも考えられていたようだ。

✜ココペリ検討用スケッチ

決定稿では土着の神のような姿のココペリだが、検討用スケッチでは鳥類やロバといった動物をモチーフに描かれている。手にした得物(太鼓)のデザインも決定稿とはかなり異なる。

✜ミルフィーユ検討用スケッチ

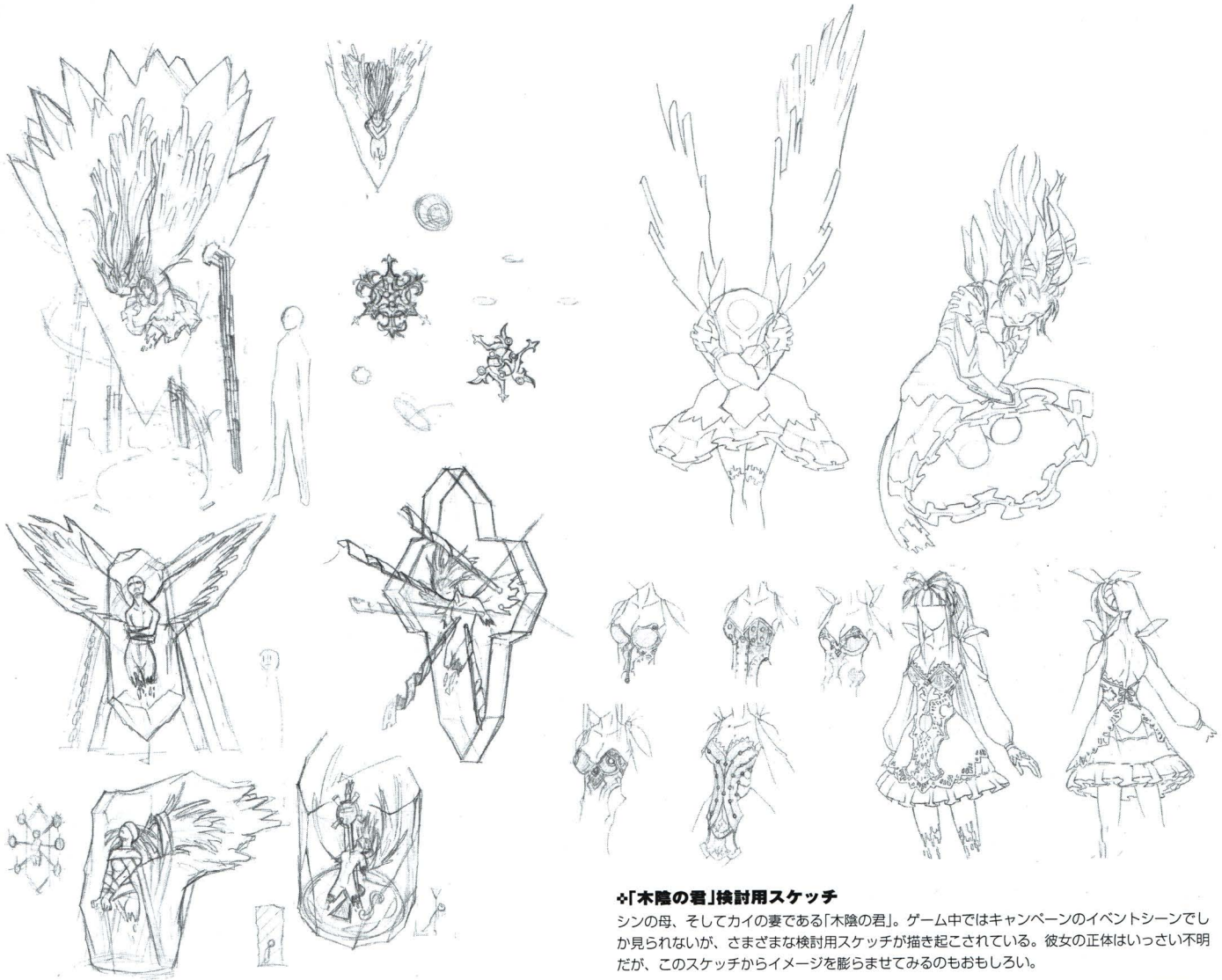
悪魔のような出で立ちが印象的なミルフィーユの検討用スケッチ。頭部のフォルムは決定稿の印象とあまり変わらないが、大きく異なるのがボディのデザイン。最終的には拘束具を身につけた女性的な肉体に変えられている。

✣エクレア検討用スケッチ

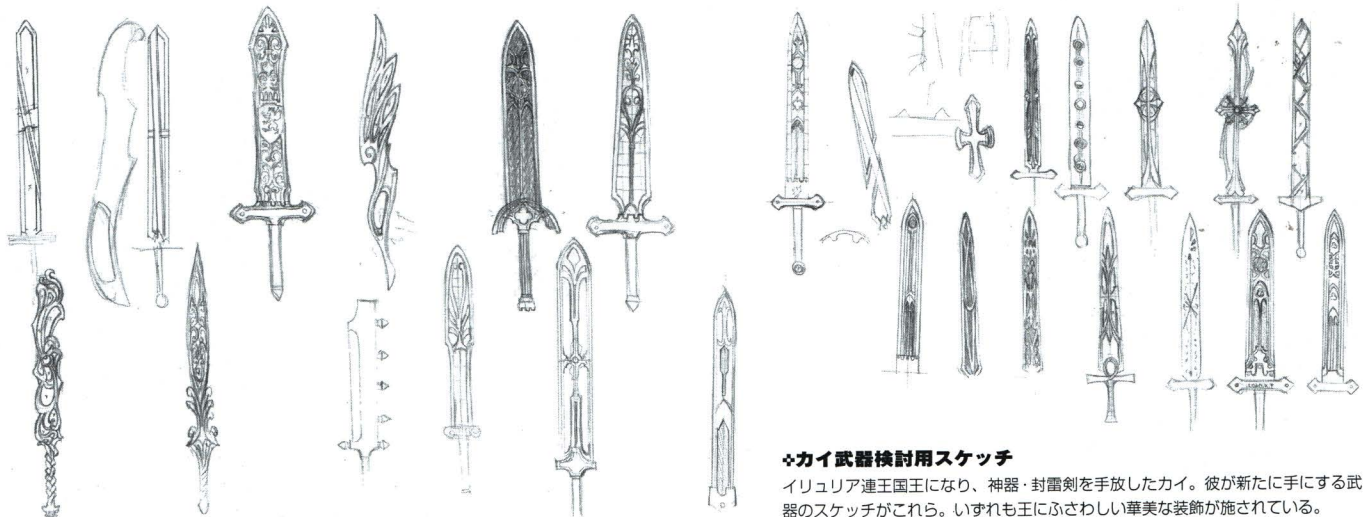
ユーモラスなフォルムと昆虫的な動きのギャップが、気色悪さを際立たせているエクレア。検討用スケッチでは後者のイメージが一層強調されたものとして描かれている。虫嫌いにはトラウマになりそうなイラストばかりだ。

✣Missティラミス検討用スケッチ

決定稿では女性として描かれているMissティラミス。白骨化した馬にまたがっているという点は同じだが、スケッチでは巨大な鎌を手にした死神を想起させるデザイン。

✣サーヴァント検討用スケッチ

上のスケッチはサーヴァント検討用として描かれた雑多なスケッチ。上段中央のゲロッパの原型を思わせるスケッチ以外は、いずれもお蔵入りとなっている。巨大な雄牛や山猫をモチーフにしたサーヴァントも考えられていたようだ。

その他のスケッチ

開発資料には、マスターゴースト、キャプチャー、サーヴァント以外にもさまざまなラフスケッチが残されている。ここではその他のオブジェクトに関する貴重なスケッチをお見せしよう。

✣「木陰の君」検討用スケッチ

シンの母、そしてカイの妻である「木陰の君」。ゲーム中ではキャンペーンのイベントシーンでしか見られないが、さまざまな検討用スケッチが描き起こされている。彼女の正体はいっさい不明だが、このスケッチからイメージを膨らませてみるのもおもしろい。

✣カイ武器検討用スケッチ

イリュリア連王国王になり、神器・封雷剣を手放したカイ。彼が新たに手にする武器のスケッチがこれら。いずれも王にふさわしい華美な装飾が施されている。

ステージ(霧)

ステージ「イリュリア」のベースとして描かれた街の設定資料。歴史ある西欧風の街並みを想起させるデザインが施されており、街を構成する建物にもさまざまな趣向がなされていることがわかる。

横から見た橋

中央の塔の接続部分。

←柱はこのデザインでお願いします。

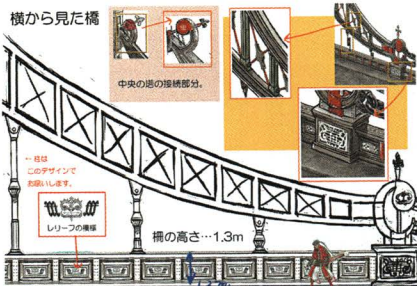
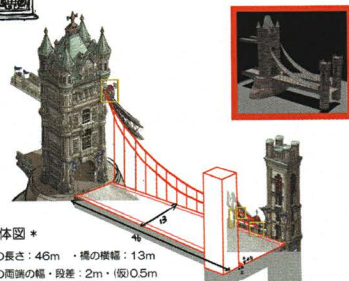
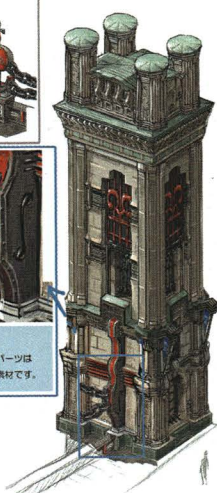
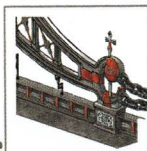
レリーフの模様

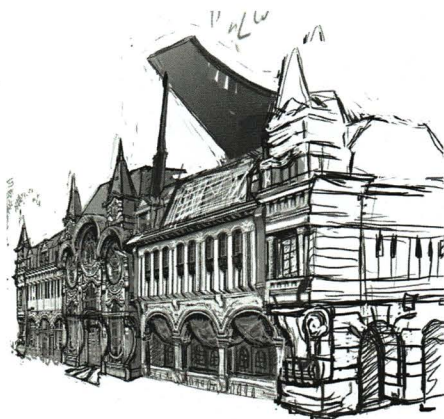
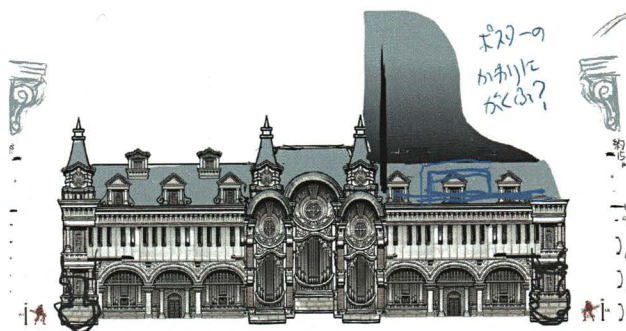
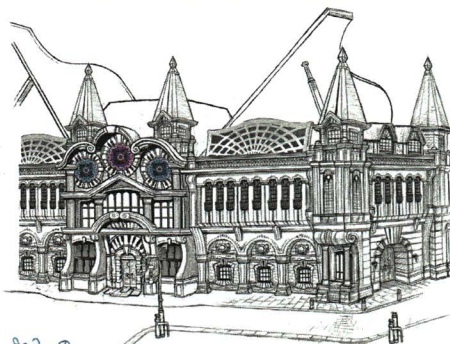
柵の高さ…1.3m

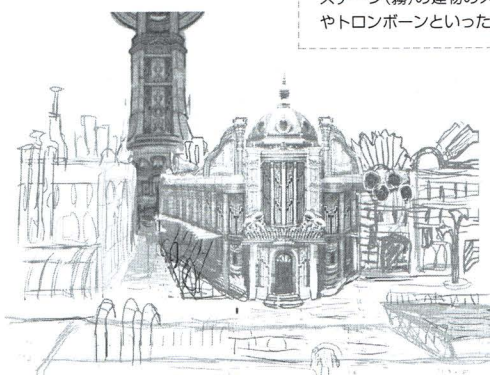
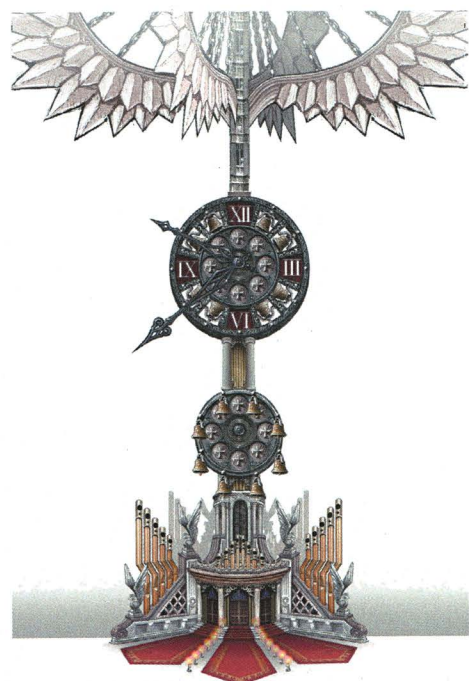
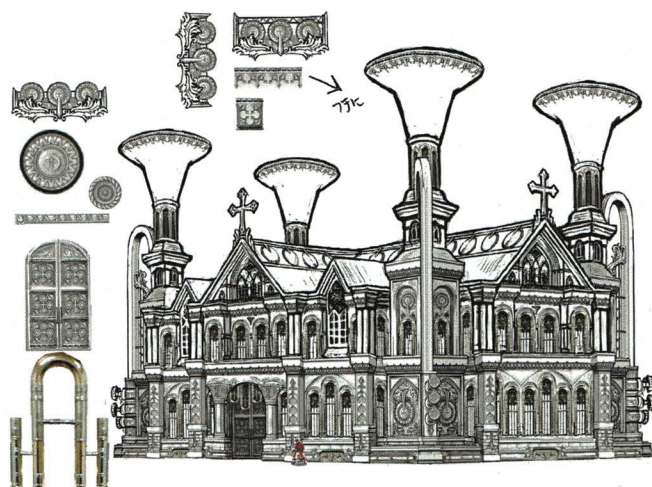
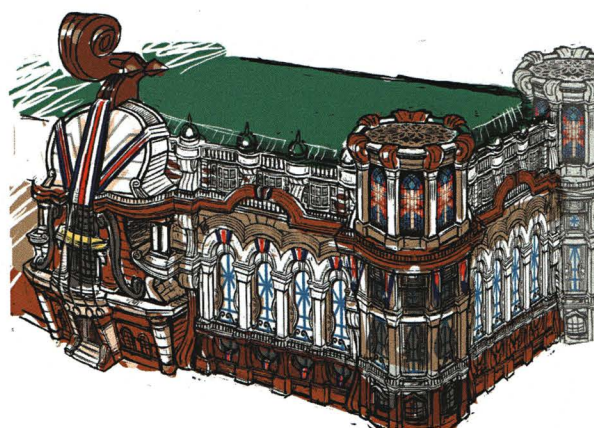
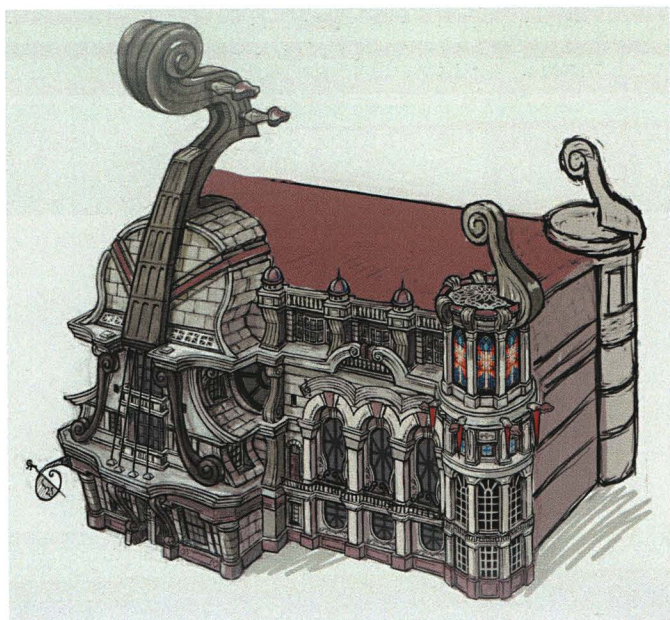
1.3m

塔と橋パーツ・鎖部分との接合箇所の図解です。

文夫な太い鎖です。
鎖と鎖を塔に繋ぐパーツは
黒い色をした金属素材です。

：全体図 *
・橋の長さ：46m　・橋の横幅：13m
・橋の両端の幅・段差：2m・(仮)0.5m

✥吊り橋

街の主要通路を結ぶ吊り橋。ソルとのサイズ比較をした資料からも見てとれるように、当初は相当大きな造形物としてデザインされていた。サイズや形状は異なるが、ゲーム中ではイリュリアの中央通路と南通路を結ぶ橋として再現されている。

✥ピアノ風の屋敷

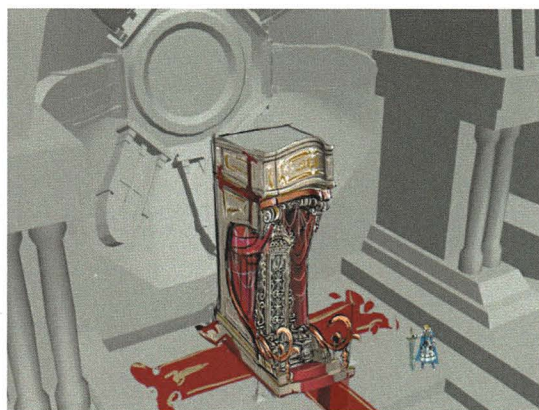
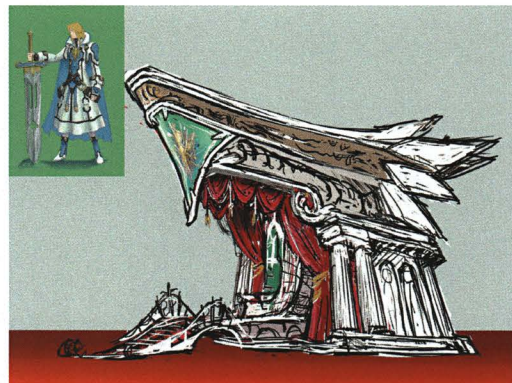
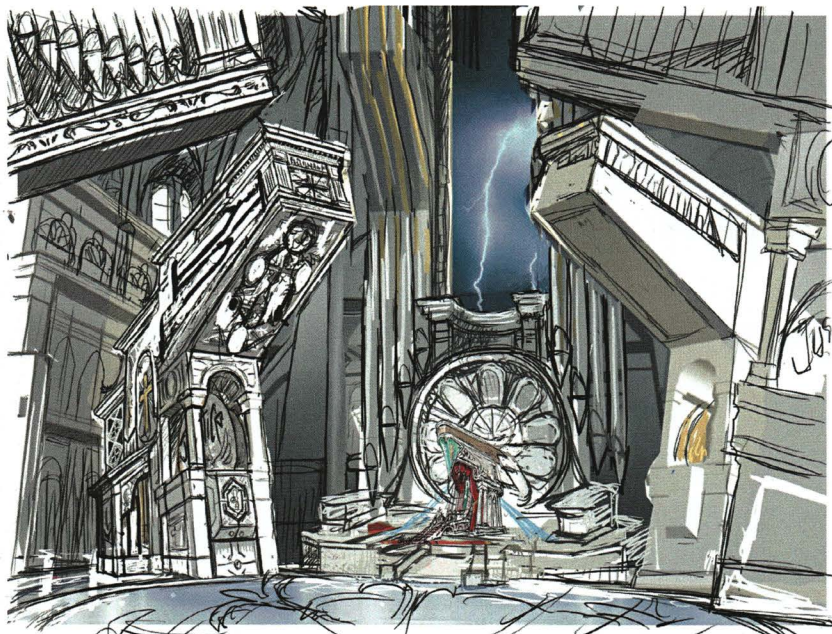
街を構成する屋敷の一つがこちら。注目はグランドピアノのように展開している屋根の部分。リアリティを感じさせるディテールに、ゲームならではのケレン味が効いたデザインに仕上がっている。

✣その他の屋敷

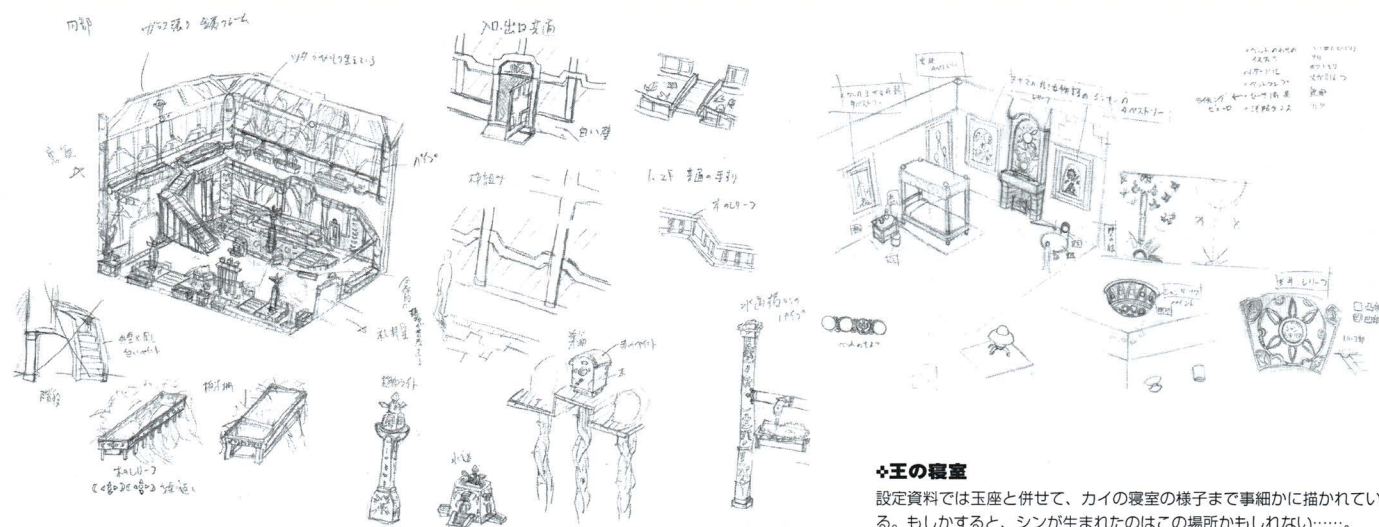
ステージ(霧)の建物のスケッチには、前述のピアノ風の屋敷のほかに、バイオリンやトロンボーンといった楽器をモチーフにした屋敷が多数描かれている。

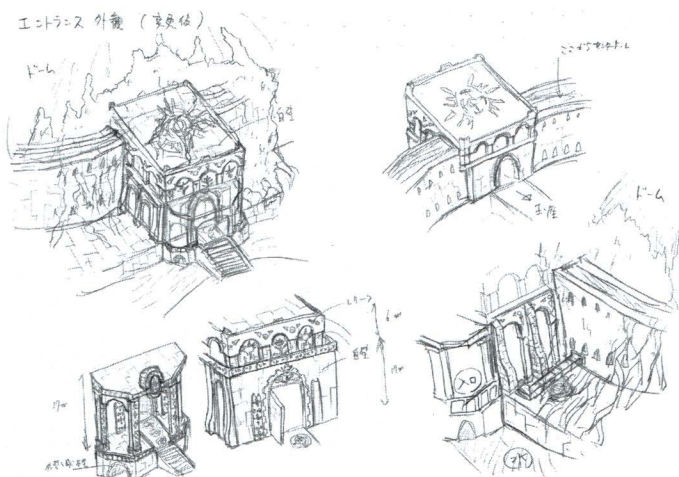
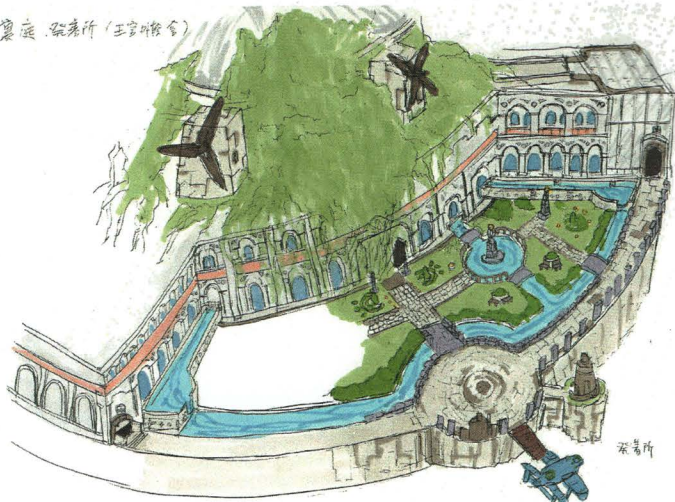
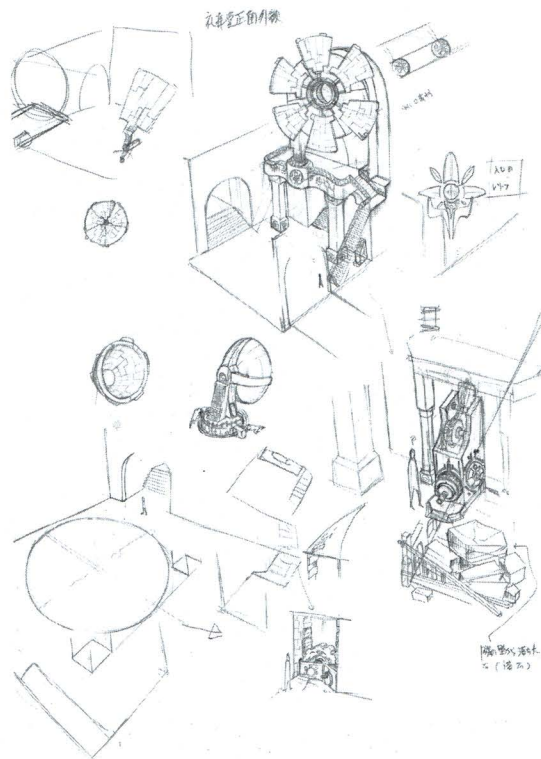
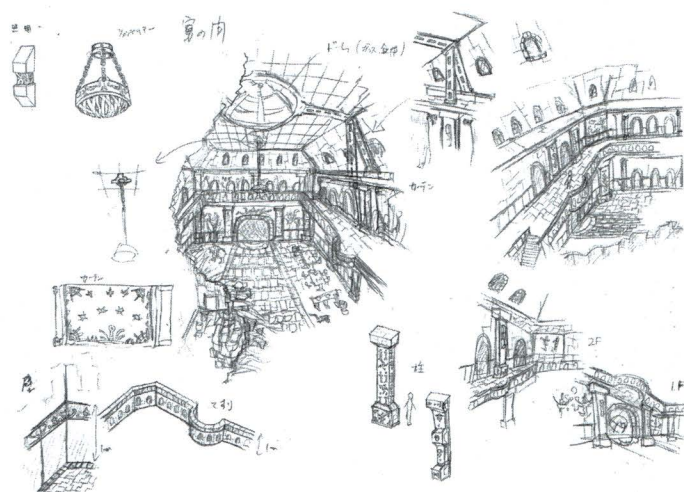
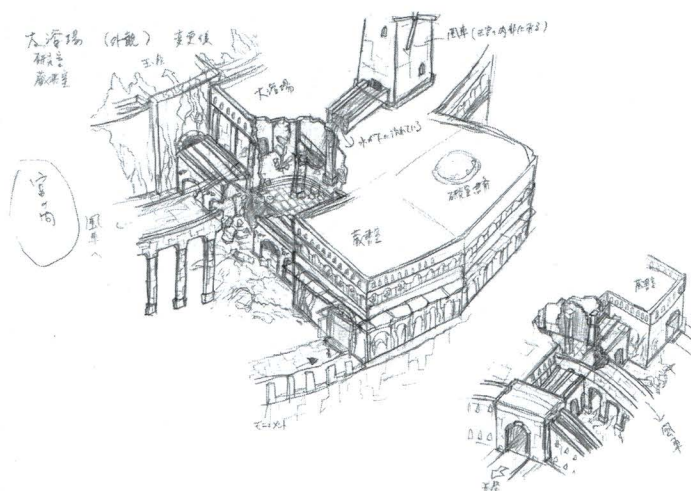
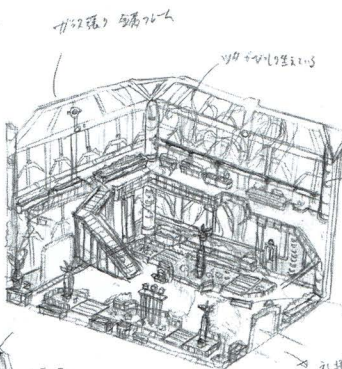
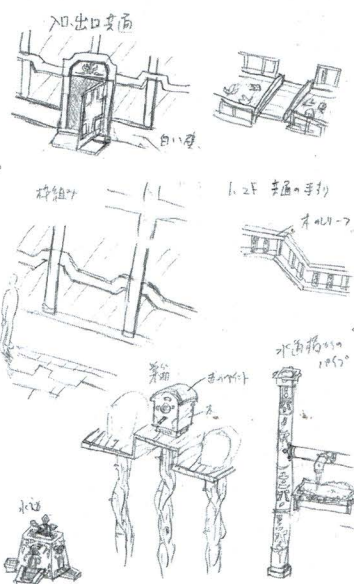
✣時計塔

街のランドマークとしてデザインされた時計塔。左のカラーイラストが時計塔内部のデザイン案。パイプオルガンと一体になったデザインとして描かれているのがわかる。右が街から見た時計塔の外観。時が来ると街に荘厳な鐘の音を響かせる……という設定だったようだ。

ステージ(城)

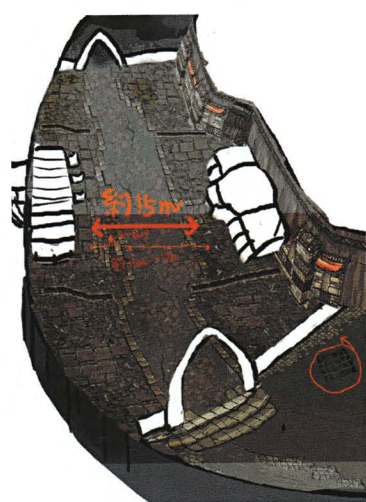
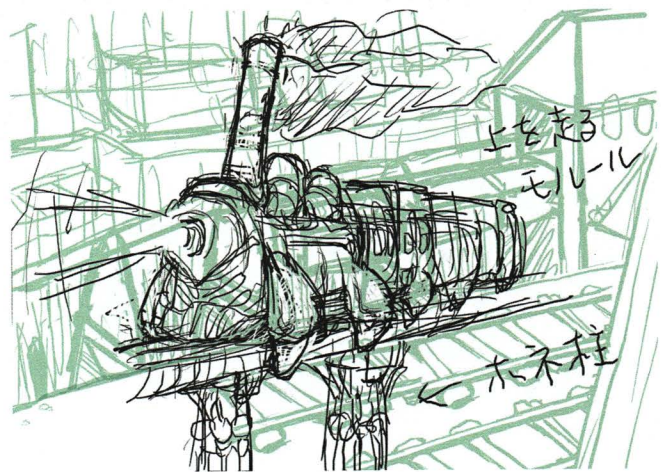
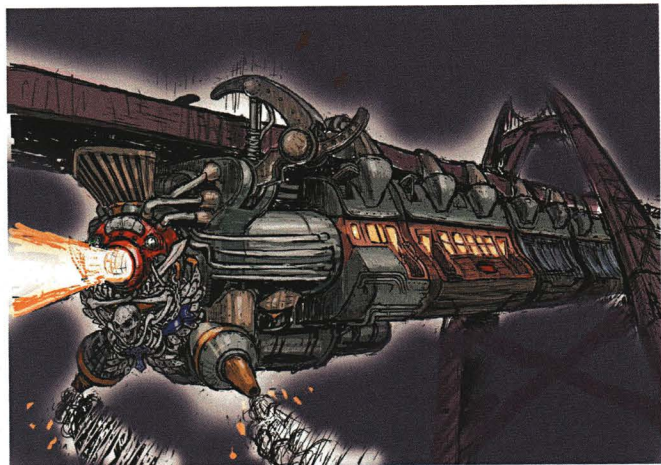
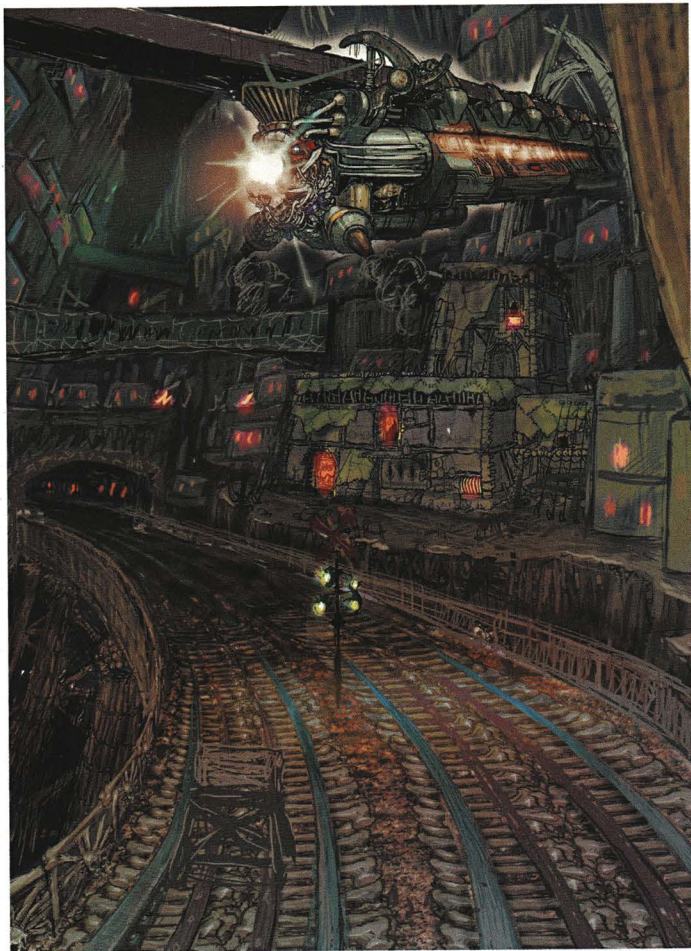
カイが統治するイリュリア連王国、その城内の設定資料がこちら。ゲーム中ではイベントシーンで玉座周辺、そしてレイヴンとの戦いの舞台となる大広間が見られる程度だが、資料では城を構成するさまざまな施設が描かれている。

✣玉座

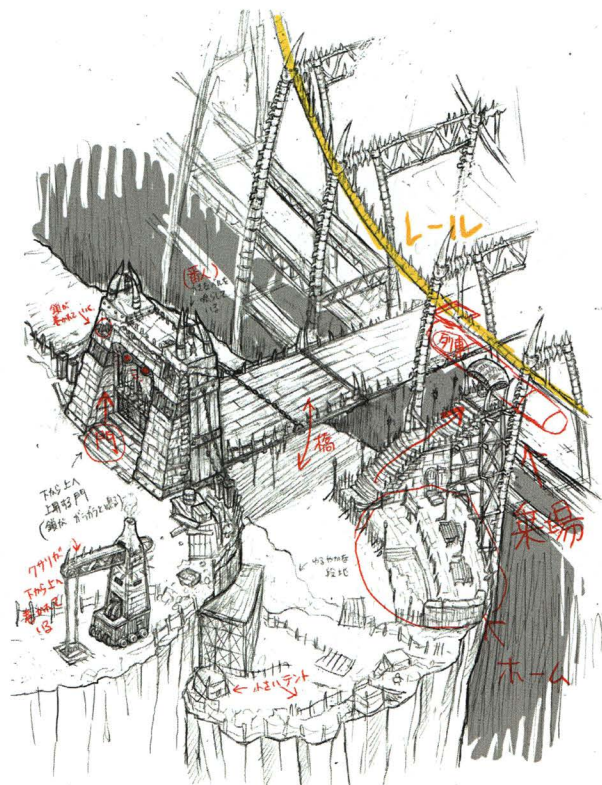
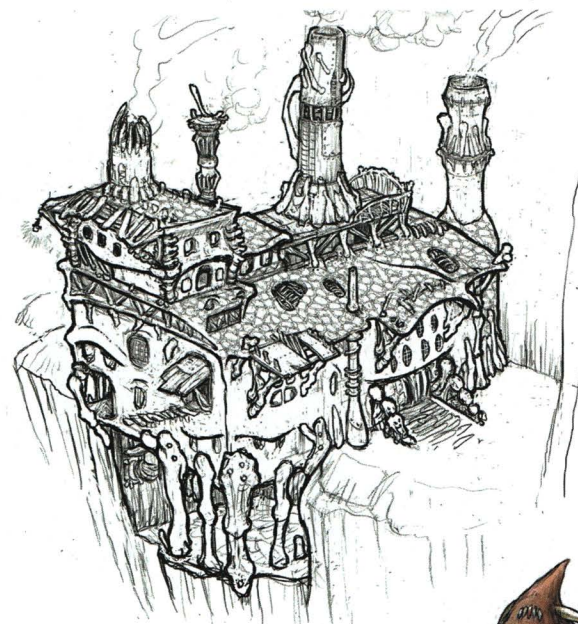
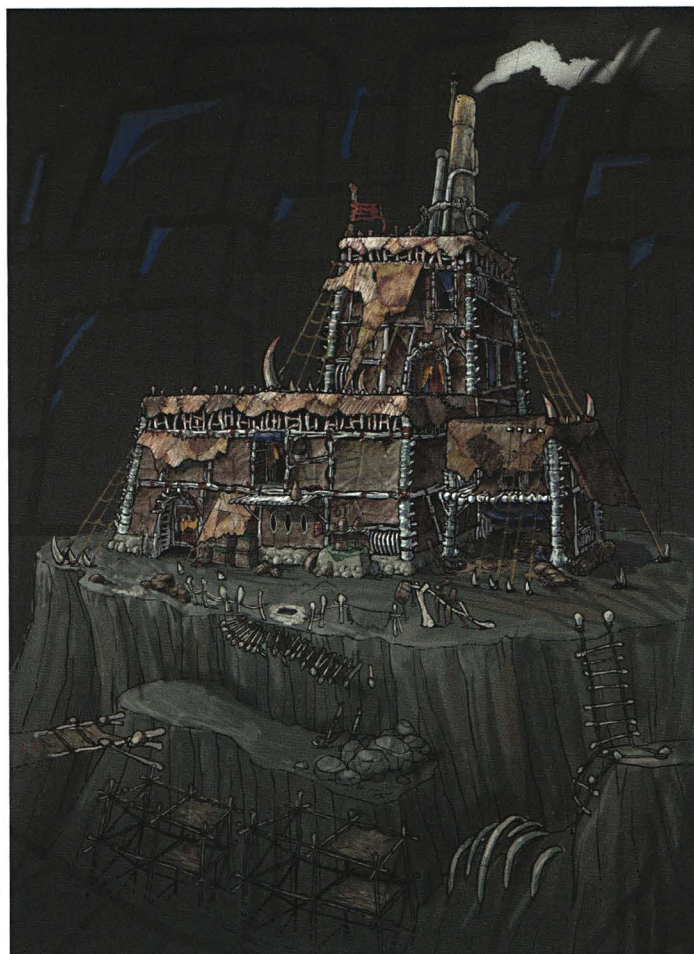
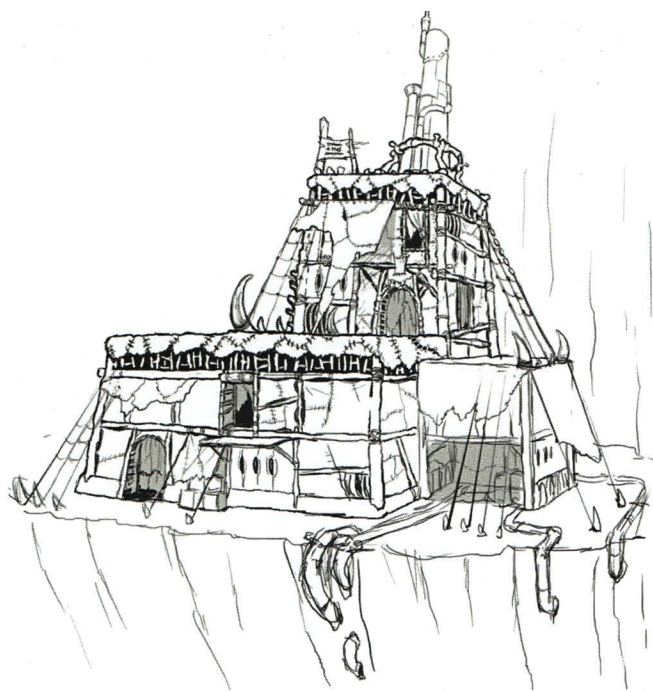
国王であるカイが鎮座する玉座の設定資料。玉座ひとつをとっても、複数のデザイン案が検討されていたことがわかる。なお、玉座周辺の様子は、ゲーム中のイベントシーンでも確認することができる。

✣王の寝室

設定資料では玉座と併せて、カイの寝室の様子まで事細かに描かれている。もしかすると、シンが生まれたのはこの場所かもしれない……。

✜城内の各施設

城内の資料には玉座や王の寝室といった施設のほかにも、さまざまな施設が用意されている。上段左は城のエントランス、右が裏庭にある船の発着場、中段左は大浴場、右が宴の間、下段左は礼拝堂、右が温室といった構成。城の全景図がないため各施設の位置関係は不明だが、城内の広さは相当なものと想像できる。

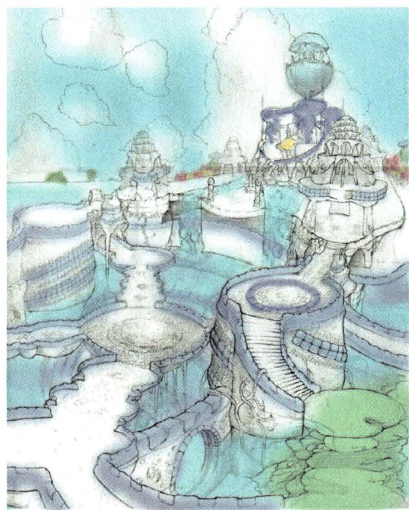
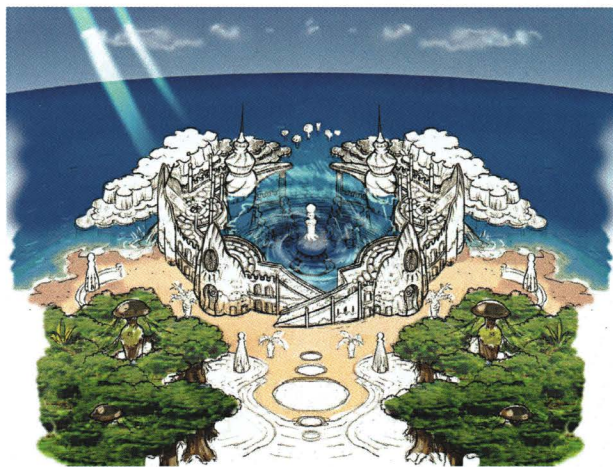
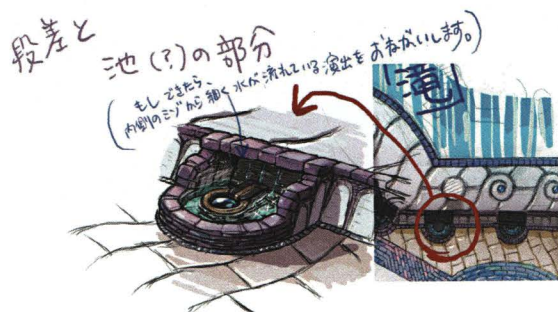
ステージ(デス)

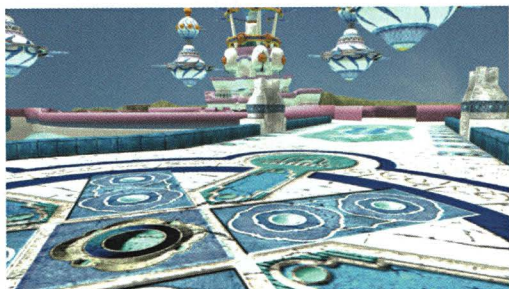
ステージ「ベル・カント・ヴァレイ」のベースとなった地下都市の資料。坑内を列車が疾走するコンセプトこそゲーム中と同じだが、資料ではまるでRPGに登場しそうなイメージとして描かれている。

❖地下都市全景

上段のイラストは地下都市のイメージボード。人気のない地下坑道というゲーム中のイメージとは異なり、都市で働く多くの人々が生活していることを示す、さまざまなオブジェクトも詳細に渡って描かれている。

✜街外れの住居

資料には街外れにある住居、そしてそこの住人のイラストが描かれている。興味深いのは謎の文字列の資料。これは彼らが使う固有の文字を示すために用意されたようだ。

ステージ(海)

Dr.パラダイム率いるギアたちが住まう辺境の地、「ガニメデ」。このステージのベースとなった海上都市の資料がこちら。ゲーム中と同様、魔法が発達した本作の世界観を示す摩訶不思議なステージデザインに注目したい。

❖海上都市全景
さまざまなバリエーションが描き起こされた海上都市全景を表すイメージボード。なかには海上都市というよりも、空中都市に近い印象のイラストもある。

✜海上都市の施設

こちらは海上都市内部や都市周辺を示した資料。通路の様子を描いている上段のイラストは、ゲーム中の「ガニメデ」でもほぼ忠実に再現されている。注目は右下の都市周辺の様子。うっそうとした樹海を想起させるイメージボードだが、そこにはDr.パラダイムの姿はなく、なぜかヴァレンタインが描かれている。

✜テストパターン

ゲームの試作用に作られた海上都市のステージプログラム。テストパターンということもあり、マップの構成はシンプルそのものだが、スケッチなどの各種資料で描かれている摩訶不思議なイメージは十分に再現されている。

GUITY GEAR 2 -OVERTURE- ゼネラルディレクター 石渡太輔氏に聞く 50のクエスチョン

『ギルティギア』シリーズを作った中心人物であり、ゼネラルディレクターを務めるアークシステムワークス株式会社・石渡太輔氏に、『GG2』にまつわる50個のクエスチョンにお答え頂いた。本作の世界観をより深く知るためのヒントにしてほしい。

■Q.01：本作は『ギルティギア ゼクス』の5年後が舞台とされていますが、石渡さんの中では前作の物語はどういう結末を迎えたのでしょうか？
■A.01：『ギルティギア ゼクス』シリーズと呼ばれるアーケード作品は、1作目の『ギルティギア ゼクス』の時点で物語が完結しています。それ以降の作品はすべて同じ物語です。タイトルを重ねるごとにキャラクターは追加されていますが、テーマ性はなく、各キャラクターがパラレルに目的を果たすようになっているんです。全体的なストーリーとしては、ディズィーが賞金首にかけられたけど、誰も彼女を退治しきることができずに、ジェリーフィッシュ快賊団に引き取られた……という結末です。公にはジャムが退治したことになっていて、彼女が賞金をせしめた、という話になっています。

■Q.02：前作からの5年間、ソルのまわりで起きた事件もしくは出来事とは？
■A.02：本作の舞台になるイリュリア連王国が建国されたのが大きな出来事です。建国にあたり、政治的なサスペンスドラマが用意されているんですが、それは追い追い見せていきたいと思っています。ソルに関していえば、早々にカイからシンを引き取り、賞金稼ぎをしながら旅をしています。

■Q.03：物語のスタート地点であるトリオラは、どんな場所なのでしょうか？
■A.03：具体的にイメージした場所はないんですが、舞台としては魔女の国というものを想定しています。この世界は魔法をいろんな人間が使えるという設定があり、その中でも特殊技能や特異体質を持った人たちが迫害されてコミュニティを作った場所。そのひとつがトリオラという場所なんです。魔女の国というのは空の上に存在している浮島で、それらを総称してすべてトリオラと呼ばれています。

■Q.04：シンがソルに預けられた理由は？
■A.04：細かい設定がありますが、別の機会でお披露目したいな……と。本書のショートストーリーでは、大まかな背景を表現しています。

■Q.05：シンが右目を眼帯で隠しているのはなぜ？
■A.05：彼が眼帯をしているのには理由があり、秘密もありますが、現時点では内緒です。

■Q.06：シンがアホな子なのは、誰似？
■A.06：彼がアホなのは遺伝ではなく、育ての親ソルせいでしょうね。ソル自身は非常に頭のいい科学者ですけど、物事を教えるのが性格的に苦手なんです。一応、最低限の読み書きだけは教えてやっているようですが、それが限界でした(笑)。シンの母親である「木陰の君」は、知識的にはカイには及ばないんですが、人格者ではありますね。

■Q.07：物語の序盤でソルが原因不明の「ざらつき」に悩まされます。これは何なのでしょう？
■A.07：テレパシーみたいなもんですね(笑)。ピキュンってきましたみたいな。あまり細かい設定は言えないんですが、ヴァレンタインの存在がソルに何か電波信号のような刺激を与えているわけです。

■Q.08：ソルの趣味のひとつに「QUEENを聴くこと」とあります。賞金稼ぎの旅を続けていく中で、どうやって音楽鑑賞しているんですか？
■A.08：彼はこだわり派なので、レコードで聴いています。なので、旅の荷物として蓄音機を持ち歩いているという設定です。科学者ということもあり、携帯蓄音機的なものを自分で開発しています。

■Q.09：物語の中心的な舞台となるイリュリアとはどんな国なのでしょうか？
■A.09：GEARと人類が100年に渡り戦った聖戦の戦禍で、ヨーロッパが土地的に分断されてしまいます。土地ごとに統治するリーダーのような人物が存在するんですが、外交上それでは都合が悪い。一度ヨーロッパを統一し、ひとつの国家として改めて国連に加盟させよう……イリュリアはそんな意図の下に国連主導で建国された国です。ただ、イギリスやフランスといった従来の国々を統一するには、国土が広すぎる。そこで3人の王を立てて分割統治しよう、ということになり連王国になりました。地域によって差違があるため、ひとつの国にしても文化的な差違があります。やはりイギリスに近い土地は食べ物が不味かったりするわけです。

■Q.10：従来の設定では国際警察機構の長官だったカイが、イリュリア連王国の国王という立場で登場します。どういう経緯で連王になったんですか？
■A.10：カイは聖戦における英雄です。イリュリア建国にあたり選挙が行われましたが、他の候補者と比べても国民の圧倒的支持を受けている。そのため、連王国の首都的な位置にあるイリュリアをまかされるようになったわけです。ただ、それはあくまで表向きの話であって、裏に手を引いている存在があります。傀儡政権でなんらかの理由で、カイは王にならざるをえなかったんです。本書のショートストーリーで大筋は語られましたが、細かい部分については、今後描いていきたいな、と(笑)。

■Q.11：カイはもともと地位の高い人物だったわけですが、連王になったことで生活は？
■A.11：最大の変化は住居にあるわけですが、生活環境自体はそれほど大差ないと思います。為政者としての職務を果たすために、生活サイクルは変わってもカイにとっては10畳の部屋に住んでいたのが20畳の部屋になった……程度の違いです。ただ、今までは上に対して苦言を呈する立場だったのが、下から苦言を呈される立場になった。しかも、連王とはいっても、実際にはもっと上の立場が存在しています。板ばさみにあってストレスは相当溜まっているはずです。だからこそ、物語では鬱憤を晴らすべく、あんなに大暴れしているわけです。

■Q.12：カイは封雷剣とは違う武器を手にして戦います。その経緯について詳しくお聞かせください。
■A.12：封雷剣と失う理由についてはゲーム中のイベントでも描いているんですが、「木陰の君」を凍結保存するために自分ひとりの力ではなく、封雷剣の持てる力をすべて使い切ってしまった……という設定です。カイ自身も何をしたかよくわかっていないんですが、とにかく必死だったんですね。一方、本作で使っている武器ですが、これは単純に連王に献上された剣に過ぎません。一

応、業物ではあるんですが、装飾品としての趣で実戦向きではない。「こんな剣なら威厳があるんじゃないの？」と手渡されたものなんです(笑)。ただ、そこは用意周到なカイってことで、誰も観ていないところでこっそりと刃を磨いでいると思ってください。

■Q.13：将来的にカイが退位したときは、次期連王の座はシンが受け継ぐのでしょうか？
■Q.13：それは絶対にないです(笑)。シン自体も辞退すると思いますし、そもそも人心をつかめるような性格ではないですからね。イリュリアの制度は大統領制に近いので、世襲するのは難しいです。

■Q.14：カイの妻「木陰の君」。彼女は普段王妃として臣民の前に姿を見せるのでしょうか？
■A.14：見せません。カイが妻と言っているのは、あくまでも彼の決意からなる言葉に過ぎず、公に籍を入れているわけではないんですよ。だから、彼は世間からの認知としては未婚となっています。「木陰の君」の存在は騎士団のごく一部だけが知っている情報です。

■Q.15：「木陰の君」ってあの人ですか？
■A.15：……。

■Q.16：本作で「木陰の君」は遺伝子的にジャスティスのクローンと語られていますが、具体的にはどのような関係にあるのでしょうか？
■A.16：ぶっちゃけてしまうと親子です。劇中でもジャスティスが封印される前に子を宿していた……というくだりがあるはずです。

■Q.17：ギア消失事件が解決したことで、凍結状態の「木陰の君」は元に戻ることができたんですか？
■A.17：ヴァレンタインを倒した時点でも「木陰の君」は凍結状態のままです。エンディングで「入念に調べよう」というDr.パラダイムのセリフがあります。その先の話は今後見せていきたいです。

■Q.18：イリュリアはヴァレンタイン率いるヴィズエルの攻撃で、壊滅的な被害を受けました。このときイリュリアの住民はどうなったのでしょう？
■A.18：本来は逃げまどう住民たちも表現したかったんですけど、ゲーム的にもゴチャゴチャしてしまいますし、スペック的な問題もあって導入しませんでした。ソルたちがイリュリアにたどり着いたときにはほぼ全滅に近い、もしくは避難していると考えてもらえるといいと思います。

■Q.19：イズナをはじめ人外たちが住む地として、黄泉平坂があります。ここはヴァレンタインを生んだバックヤードとは別物なんでしょうか？
■A.19：バックヤードという意味では共通していますが、イズナのいる黄泉平坂はバックヤード上のみに形成された土地、現世に表現できない土地として存在します。ここはイズナの体験や記憶が反映されてできているんですが、イズナ自身そのことを認識できていません。気が付けば黄泉平坂が存在していた……そんな場所です。劇中で「あそこを通ると近道だ」というセリフがありますが、情報の集積体であるバックヤード上に存在するがゆえに、時間や距離を縮められるという設定です。

■Q.20：黄泉平坂にはイズナの仲間として、たくさんの妖怪が住んでいます。劇中に登場した以外にも妖怪はいるんですか？
■A.20：本当は達磨やなまはげは妖怪じゃないんですが、仲間はたくさんいます。オリジナルの妖怪も考えてはいるんですが、水木しげる先生の権利に抵触しないように注意しないと……(笑)。

■Q.21：イズナ自身も妖怪のひとりでしょうか？
■A.21：本作における妖怪の定義として、バックヤードで自然発生した生命体すべてが当てはまります。そういった意味ではイズナも妖怪ですね。ただし、ヴァレンタインのサーヴァントはバックヤード生まれとはいえ、ヴァレンタインが故意に生み出したものなので妖怪とは違います。

■Q.22：イズナは方々の土地で身につけたハイブリッド方言でしゃべりますが、彼が使う方言の発祥の地である日本は、ジャスティス率いるGEARによってすでに消滅させられたのでは？
■A.22：本書のショートストーリーでも触れますが、彼の生い立ちは平安時代から始まります。メインキャラクターでは一番長生きですね。イズナ以前にも妖怪はいたので、カッパとかのほうが生まれは古いかも知れませんが……。イズナは聖戦がはじまる遙か昔にハイブリッド方言を身につけた、という解釈でお願いします。

■Q.23：テーマパークのようにも見えますが、Dr.パラダイムがいるガニメデはどんな施設でしょう？
■A.23：あれはDr.パラダイムの指導により、GEARたちが作り上げた施設です。国連による管理を嫌ったGEARたちが、人類の視線に入らないような孤島に移住し、そこで文化を形成しています。当初は人型のGEARも住んでいたんですが、「こんな狭いところじゃやってらんねぇよ」と皆出ていきました。残っているのはおとなしいGEARだけです。それでも人類に見つかったら空爆されるんでしょうけど(笑)。

■Q.24：Dr.パラダイムが読んでいる本は、どんな情報が書かれている書物なのでしょう？
■A.24：彼自身が手にしている本は、スクラップブックです。彼は必要な情報をまとめてスクラップしているんです。ガニメデにはたくさんの書物を収めたライブラリーがあるんですが、そこには人間が書いた本が大きな割合を占めています。

■Q.25：Dr.パラダイムをはじめ、GEARが人の言葉をしゃべれる理由とは？　彼らには人間の遺伝子が組み込まれているのでしょうか？
■A.25：人間の遺伝子が組み込まれているというわけではありません。彼らが生物として進化したときに、副産物として知能を得て、一部の個体がしゃべれるようになっただけです。言葉は理解できてもしゃべれるほうが稀ですね。バウワーも「ワン」しか言えないですけど、メッセージは「シャバいやろうだぜ」って。単純にDr.パラダイムはとりわけ知能が高かっただけです。

■Q.26：Dr.パラダイムは自我を持った自律型GEARとされています。兵器として誕生したGEARにとって、自我はむしろ邪魔なのでは？
■A.26：これは初代『ギルティギア』からの設定ですが、GEARは本来自我は廃してデザインされているものの、例外的にバグとして自我が残った個体が生まれてしまいます。そういった個体は素体の段階で体験した記憶が残っている。テスタメントもそういうタイプですね。パラダイムは自我が残っていたうえに、偶然にも高度な知能を得ることができたため、いろいろ勉強した結果あんな風になったわけです。きっとは最初は「オレ、トリ」くらいしか知能がなかったと思いますよ。

■Q.27：ベル・カント・ヴァレイはどんな土地？
■A.27：いわゆる炭鉱です。あそこでしかとれない鉱物資源があって、それを掘り起こすことでできた土地です。本編に深く関わる設定ではないんですが、ここでは骨が金銭に等しい価値をもち、何でも骨で解決するようになっています。というのも、実は聖戦の跡地でGEARの死体がたくさん埋まっているんですよ。その骨に鉱物資源的価値があり、宝石のように取り引きされています。ちなみに、あの渓谷には労働者たちが住んでいて、一部の成金は骨造りの家を建てたりしています。炭鉱内を走る列車は資源運搬用ですが、労働者たちの帰省にも使われますね。

■Q.28：本作の敵キャラクターとして登場するヴァレンタイン。彼女はバックヤードからどんな理由で生まれたのでしょうか？
■A.28：現時点では秘密です。ただし、彼女の誕生については具体的なドラマが存在します。

■Q.29：ヴァレンタインはキューブ進入の「鍵」を手に入れるためにGEAR消失事件を起こすわけですが、最終的な彼女の目的とは？
■A.29：目的についてはまだ答えられません。ただ、彼女はキューブを通過したかっただけです。彼女にとっての定期航路にキューブがあり、それがあるから進めない……通りたいだけなのに……ということで、キューブに進入し、破壊しようとしているんです。

■Q.30：ヴァレンタインはソルの元恋人であるアリアという女性と姿形が似ているそうですね。彼女たちは具体的にはどんな関係なのでしょうか？
■A.30：姿形に関しては、ヴァレンタインにある触覚以外は完全に一致しています。ただし、同一人物ではない……とだけ言っておきましょう。彼女たちがそっくりな理由は存在します。

■Q.15：「木陰の君」ってあの人ですか？　■A.15：……。

■Q.31：ヴァレンタインのセリフに出てくる「お母さん」とは具体的にはどんな存在でしょうか？
■A.31：「あの男」が「慈悲なき啓示」と呼んでいるものですね。ヴァレンタインという個体をこの世に送り込んできた存在ですが、具体的にどんなものなのかは今後明らかにしていきたいと思います。

■Q.32：ソルと「あの男」の因縁のきっかけとは？
■A.32：ソルと「あの男」は、聖戦の前に同じ研究所で働いていた同僚であり、仲間だったわけです。ソルの恋人アリアも一緒でしたね。フレンドシップが高いレベルにあったにも関わらず、ソルは突然「あの男」に裏切られ、GEARに改造されてしまう。恨みの一念のみで怒りを蓄えています。なぜ「あの男」がそうしたのか、ソルはまるで答えを得られていないんですが、次の次の『GG2』あたりで理由を明らかにしていきたいと考えています。

■Q.33：ソルは100年も「あの男」を探していたわけですが、彼はどこにいたのでしょうか？
■A.33：「あの男」はバックヤードに籠もっていて、基本的には現世にはいません。ソル自身、『GG2』までバックヤードの存在について確証が持てなかったので、偶然的に出会うことがあっても見つけ出すことは不可能というわけです。

■Q.34：そして遂にソルは「あの男」と再会を果たします。ふたりが再会するのは何年ぶりですか？
■A.34：そこはグレーゾーンですね。現時点で考えてはいませんが、これから彼らに関するエピソードを書きたくなるかもしれないので……。

■Q.35：「あの男」が若い姿を保ち続けているのは、ソルと同様にGEARに改造しているからでしょうか？
■A.35：彼はソルと違い、若さを保っているわけではありません。緩やかに年齢が逆行しているんです。

■Q.36：「あの男」とレイヴンの会話で、ソルが何かに浸食されていることが明かされます。それはGEAR細胞を指すのでしょうか？　また、完全に浸食されるとソルはどうなってしまうのでしょう？
■A.36：どこまで明かすべきか難しい話ですね。ソルはドラゴンインストールに浸食されています。本作のドラゴンインストールは2Dのときとデザインが変わっていますが、これはソルの内面的転機が訪れるたびに形が変わってしまうんです。これからさらに形が変わる可能性があり、その最終形態を「あの男」や「レイヴン」はすでに知っているんです。最終形態で何が待ち受けているかは秘密です。

■Q.37：レイヴンとソルは見知った顔のようだけど、以前にも会ったことがあるのでしょうか？
■A.37：あります。既出の小説にも彼らが旧知の仲であることは語られています。

■Q.38：一部のファンの間では、レイヴンとアクセルが同一存在と言われていますが……。
■A.38：うーん。そんな設定を用意した覚えはないですけどね(笑)。ただ、完全否定するのもつまらないかもしれないので、ご想像に任せます。

■Q.39：本作では「あの男」とレイヴンが登場しましたが、もうひとりの側近であるイノの姿は見えませんでした。彼女は側近を辞めたのでしょうか？
■A.39：いえいえ。イノは「あの男」から違う大役を任されていて、今回の事件の裏で暗躍しています。

■Q.40：レイヴンとイノ、もうひとりの「あの男」の側近ってどんなキャラクターでしょうか？
■A.40：正体は秘密です。今後の物語に登場します。

■Q.41：ほかの『ギルティギア』キャラクターたちは事件のとき、どんな様子だったのでしょう？
■A.41：キャラクターそれぞれで違うんでしょうけど、ニュース程度には聞き及んでいると思います。政治的なチャンネルの多いジョニーやポチョムキンは精度の高い情報を仕入れているでしょうし、チップも舞台の裏で一生懸命大統領になるための勉強をしているので、きっと詳しいはずです(笑)。

■Q.42：「チップが大統領」ってなんの話です？
■A.42：実は『ギルティギアゼクス』から『GG2』までのエピソードのひとつに、チップが選挙活動するという設定があるんです。どんな国で活動をしているとか、成果については秘密です(笑)。

■Q.43：本作に登場する「ちまき」って何ですか？
■A.43：雑誌の読者ページで誕生したキャラクターなんですが、『ギルティギア』シリーズでもマスコットを確立したいという、大人の発想でできたキャラクターです。彼はすごいツワモノで「C1000組」という組織に所属する武士でしたが、目的を果たしてお払い箱になった……と

キャンペーン専用サーヴァント
ガスマス子ちゃん(仮) 設定資料

本書の制作過程の最後の最後で発掘された、『GG2』のキャンペーン専用キャラクターの設定資料を公開。

✜設定(全身)

■Q.49：『GG2』の続編の見通しは立っています？
■A.49：「社長作らせてください！」って感じです。

いう設定が一応あります。

■Q.44：石渡さん的にひと言でマスターゴーストを説明するとどんなものなのでしょうか？
■A.44：スタンドです(笑)。それぞれの人間がバックヤードに持っている魂を現世に具現化、可視化させたものですね。

■Q.45：サーヴァントの定義とは？　シンやカイのサーヴァントは人間とは異なるのでしょうか？
■A.45：マスターゴーストと同様、バックヤードにある魂を具現化したものです。ゲームの都合上、サーヴァントと呼称していますが、厳密に言うと、ソル、ヴァレンタイン、イズナ、シンだけが当てはまりますね。Dr.パラダイムとカイに関しては、前者がGEARで、後者は人間です。本来サーヴァントは普通の生物には干渉できない存在ですが、物語の過程で干渉する術を得た……という設定になっています。ちなみに、イズナはサーヴァントを妖怪仲間と語っていますが、バックヤードで形成されているという点でサーヴァントの類に当てはまります。

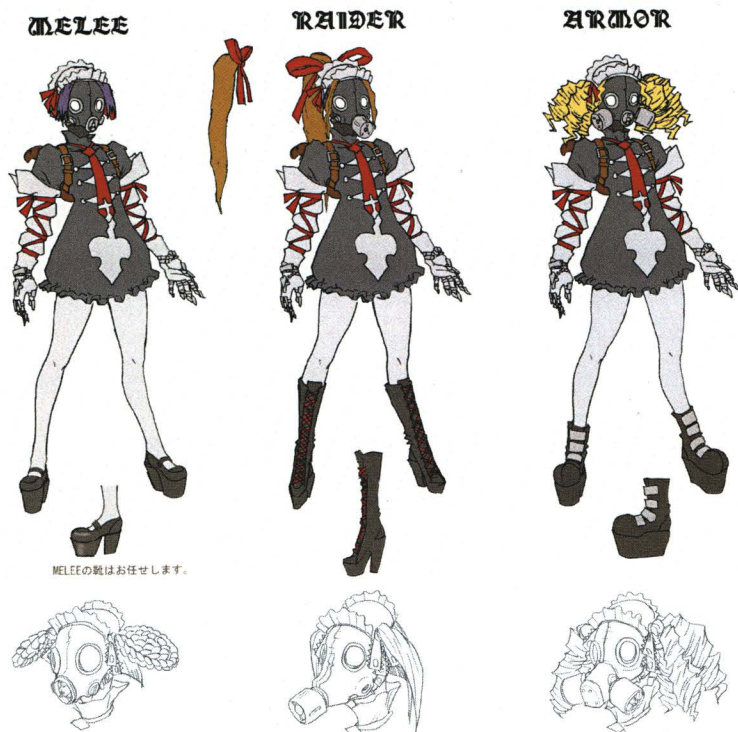
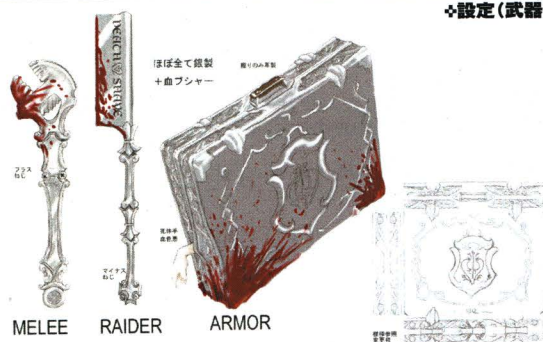
■Q.46：バックヤードってどんな世界なのでしょう。パラレルワールドでしょうか？
■A.46：違います。例えると、ゲームとコンピュータの関係に近い。コンピュータからゲームを作り出す工程は、さまざまな要因によって作られます。その出来上がったゲームが現世。そこに意図は介在してなくて、海が生き物を作ったようにごく自然発生的に現世が形成されている。コンピュータというハードがもつ可能性がバックヤードなんです。

■Q.47：バックヤードにあるキューブとは、何のために誰が作ったものなのでしょうか？
■A.47：細かい設定は明かせませんが、簡単に説明するならバックヤードにおいて地球を形成する情報を取り囲んだ物体です。作ったのは「あの男」ですね。彼には「慈悲なき啓示」がキューブに接触すると、人類はおそらく全滅するだろうという見通しがあり、それを防ぐために登場したわけです。結果的にバックヤードにソルを送り込み、ヴァレンタインを倒させることで目的は達成できたわけですが、仮にソルが失敗したとしても「あの男」自身が阻止していたことでしょう。彼も伊達な存在ではないので、彼の側近を送り込んだり、彼自身の隠された力が発動するなどして、事件を解決した可能性はあります。

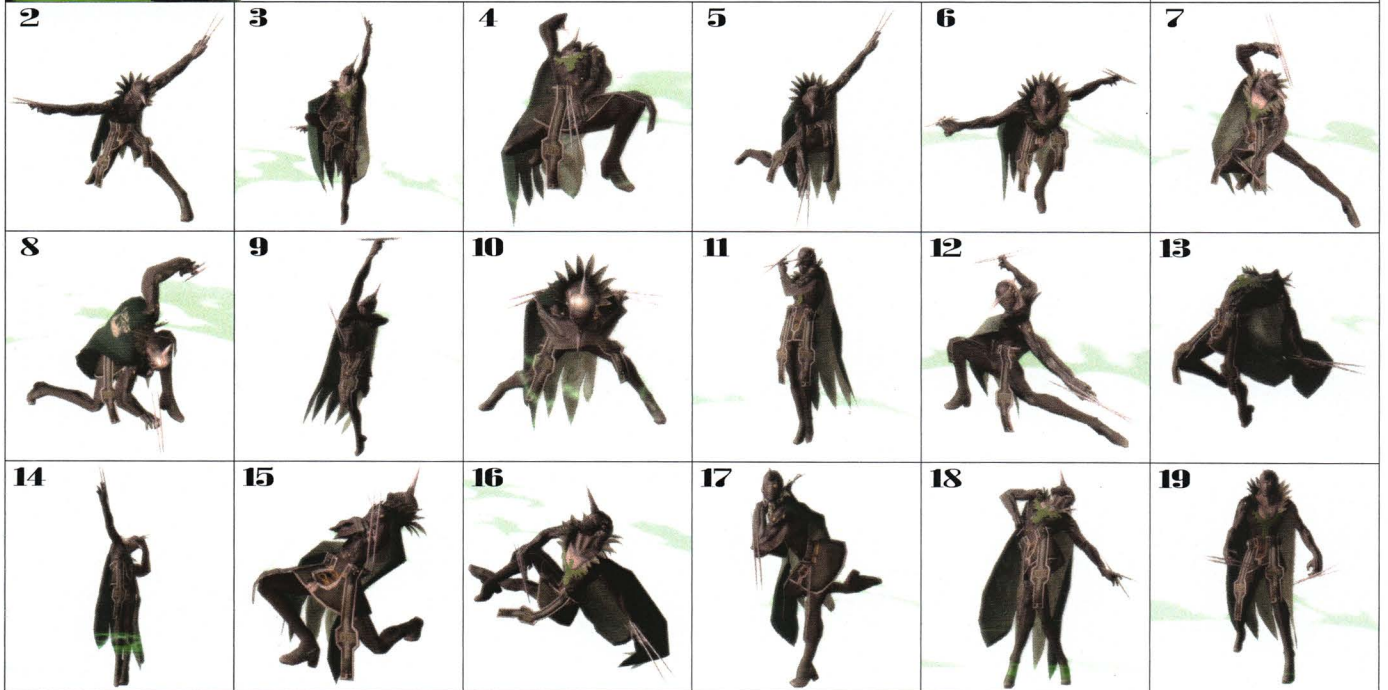
■Q.48：『GG2』の海外版がリリースされることになりましたが、どんな内容でしょう？
■A.48：日本でアップデートされているものと同じですが、テキストだけでなくボイスも海外の役者にお願いして録り直しています。マスターもサーヴァントも全部です。内容も直訳ではなく、スタッフと綿密に打ち合わせて、「これはこういうニュアンスだ」という部分もしっかり再現していますよ。イズナのハイブリッド方言は、ブリティッシュ、アメリカン、アイルランド訛りを交えた渾身の出来です。あとDr.パラダイムの声が異常にかっこいいのも見どころですね。北米版の発売で、いよいよワールドワイドな対戦が可能になります。ぜひ皆さんにもっと対戦を楽しんで頂きたいですね。

■Q.49：『GG2』の続編の見通しは立っていますか？
■A.49：「社長作らせてください！」って感じです。アクションやRTS、さらにドラマにおいても、絶対におもしろくなる自信があります。もちろん、新キャラクターも追加したいですし。選挙カーに乗ったチップや全身メカ化したポチョムキンとかを出してみたい。実は後者はデザインがすでに出来てたりするんですが……(笑)。

■Q.50：最後に読者にメッセージを御願いします。
■A.50：『GG2』は僕にとってかなりの意気込みを持って作った作品です。それだけにたくさんの資料がこのまま埋没してしまうのは惜しいと思っていました。そんな折、本書によってお披露目する機会を頂いたことに大変感謝しております。ゲーム中では「洋ゲーテイスト」で描かれていますが、設定イラストを見てもらうことでキャラクターの魅力がさらに広がるといいなと思っています。『GG2』をまだプレイしていない方にとっても、世界観をふくらませる一助になればと願っています。

(2008年8月29日 アークシステムワークスにて)

貴様に
おまけ

レイヴン 覚醒必殺技 フィニッシュポーズ集

レイヴンの覚醒必殺技「フェアツヴァイフェルト」を繰り出すと、攻撃後にさまざまなフィニッシュポーズを決めることはご存知だろうか？　ここでは19種類に及ぶフィニッシュポーズを公開。キミはこの麗しきポーズをすべて見ることができるかな？

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- 設定資料集

2008年10月1日　初版発行

構成・執筆　株式会社トリスター（牛澤庸二、目代将規）

本文・カバーデザイン　有限会社チタンヘッズ

印刷・製本　錦明印刷株式会社

協力　アークシステムワークス株式会社

発行人　新田光敏
販売　門倉 実、佐藤公昭、正木幹男、夏井義枝
制作業務　櫻井誠一
編集　エンタテインメント書籍編集部（大村耕史、長瀬奈津子）
編集協力　ゲーマガ編集部（森 大和）

発行　ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売　TEL03-5549-1201
編集　TEL03-5549-1164

http://www.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。